
CITY OF MIST
ОБЫКНОВЕННЫЕ ЛЮДИ·НЕОБЫЧНЫЕ СИЛЫ
БРОШЮРА ИГРОКА



БЮРО "ВСЕВИДЯЩЕЕ ОКО"

City of Mist

СТАРТЕР

БРОШЮРА ИГРОКОВ



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Этот буклет поможет тебе и твоей группе научиться играть в *City Of Mist*. Просто следуйте этому руководству и раскройте дело!

Один из вас возьмет на себя роль МЦ (Мастер Церемоний), ведущего и рассказчика игры. Как МЦ, он должен прочитать эту брошюруи брошюру МЦ, чтобы ознакомиться с игрой перед ее началом.

Все что тебе нужно для игры лежит внутри коробки:

- **Брошюра Игроков**
- **Брошюра Мастера Церемоний**
- **Пять листов сгенерированных персонажей**
- **Два кубика**
- **Картыдтрекеры**
- **Карта темы отряды**

Ты также можешь распечатать Памятку По Ходам для каждого игрока, которая находится в конце этой брошюры или по адресу: cityofmist.co/ download .

СОДЕРЖИМОЕ

Документ #0: Новичёк в НРИ?	3
Документ #1: Закадровый Голос	4
Документ #2: Ваш Отряд	6
Документ #3: Лист Персонажа	8
Документ #4: Развитие Персонажа	10
Документ #5: Тема Отряда	11
Документ #6: Время Действовать	13
Основные Ходы	15
Документ #7: Статусы	20
Документ #8: Игра Через Конфликт	21
Документ#9: Передышка	22
Документ #10: Сжечь для успеха. Ход Хватит сдерживаться	23
Документ #11: Группировки	24
Документ#12: Смена Темы	25
Глоссарий	28
Пример Игры	28
Памятка по ходам и Карты-трекеры	36

АВТОРЫ

City of Mist придуман Amit Moshe

Написаны и Разработаны: Amit Moshe

Редактор: Eran Aviram

Вычитка: Olivia Lauritzen, Omer Shapira

Художники: Marcin Sobon, Ario Murti, Gunship Revolution (Marlon Ruiz, Oliver Morit)

Графический дизайн: Manuel Serra Sáez

Спонсоры: Juancho Capic, Chema L. Centenero
Производство этой игры стало возможным благодаря нашим спонсорам на Kickstarter. Спасибо вам всем!

© 2019 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МЕСТОИМЕНИЙ

Там, где требуется третье лицо, в этой книге персонажи называются “он”, как игроки и МЦ. Это произвольное обозначение ради удобства чтения и баланса в использовании местоимений; персонажи, игроки и МЦ могут быть любого пола или вообще не иметь его.

Д. В. БЕЙКЕР И МИР АПОКАЛИПСИСА

Правила этой игры частично основаны на игровом движке “Powered by The Apocalypse”, представленном в 2010 году Д. Винсентом Бейкером в его революционной игре *Apocalypse World*. Винсент навсегда изменил ролевые игры, введя новый способ игры, который подчеркивал плавный разговор и отличную историю. С тех пор было опубликовано много замечательных игр, использующих этот движок. Мы благодарим Винсента за его вклад в мир ролевых игр, который также позволил создать *City of Mist*.

ШОКИРУЮЩИЙ КОНТЕНТ

Эта игра содержит брань, а также темы насилия, преступности и безнравственности. Она НЕ содержит представления о половых актах. Если вам меньше 18 лет, посоветуйтесь с родителями.

ДОКУМЕНТ #0 НОВИЧЁК В НРИ?

Если это первый опыт в ролевых играх, по крайней мере для одного из вас, выберите кого-то из игроков, чтобы он прочитать это вслух:

Настольная Ролевая Игра - это игра в историю, в которой каждый игрок берет на себя роль персонажа в воображаемом мире. Во многом здесь все зависит от твоего воображения и здравого смысла, но здесь есть также некоторые правила.

Когда вы играете в *City of Mist*, вы вместе с игроками создаете вместе историю, похожую на серию сериала или комикс. Вы наполняете её, описывая **персонажей** и их действия во время игры, участвуя в каждой **сцене** этой истории.

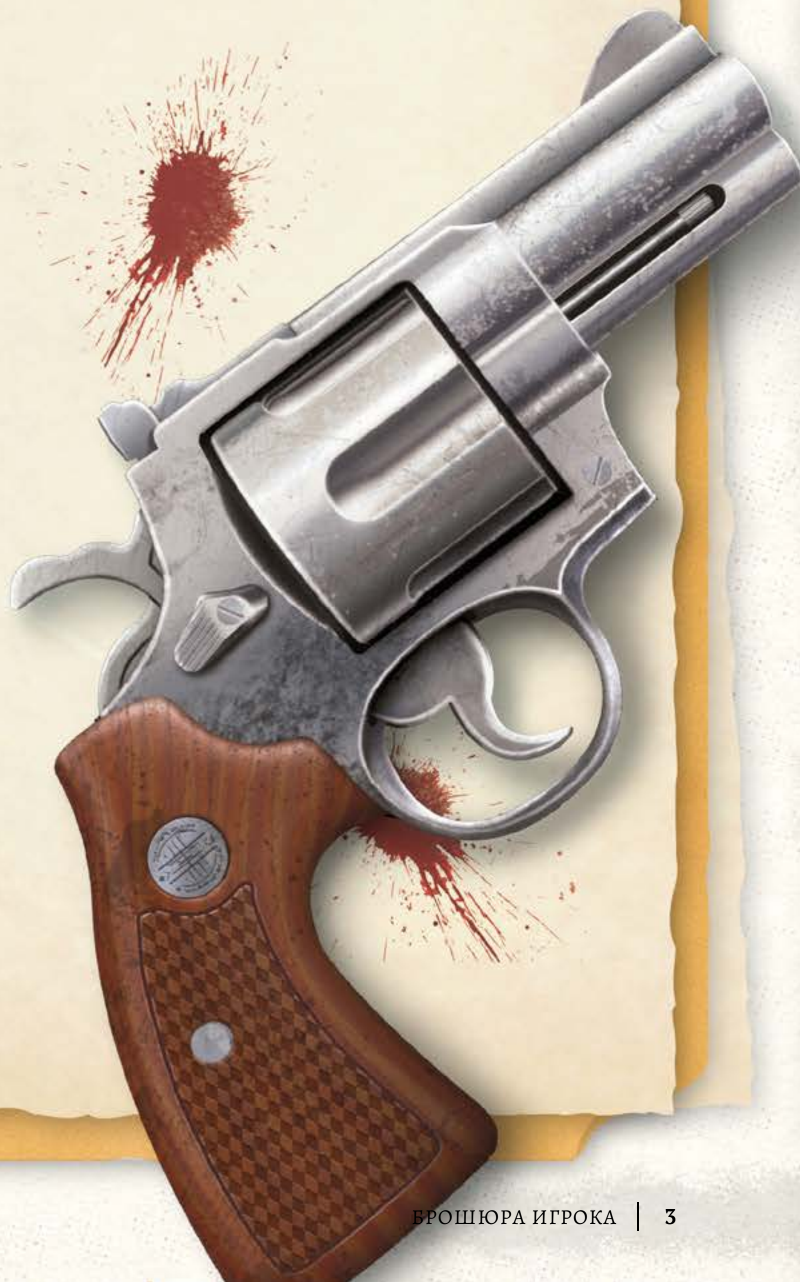
Важная часть игры - игроки. Каждый **игрок** фокусируется на отыгрывании своего персонажа: его описание, его действия в сцене, его быт и прошлое.

Один из участников берет на себя роль **МЦ (Мастера Церемоний)**. МЦ выступает в качестве ведущего игры, а также её рассказчика. Он подготавливает сцены и выбирает проблемы, с которыми столкнутся персонажи (очень похоже на телевизионного режиссера или шоураннера). Однако МЦ не контролирует ни персонажей игрока, ни результаты их действий, поэтому он никогда не знает, как будут разворачиваться события в каждой конкретной сцене.

Это действительно весело: МЦ описывает сцену и спрашивает: "**Что ты будешь делать?**", игрок отвечают, описывая действия своего персонажа. МЦ продолжает реагировать на эти действия, описывая новые вызовы, и так далее. В результате получается история, которую вы все отыгрываете и наслаждаетесь ею как зрители. Это история с неизвестным концом.

Чтобы сделать все еще интереснее, у этого повествовательного разговора есть **правила**. Правила определяют, что игроки могут, а что у них не получится. Они добавляют элемент случайности, заставляя тебя **бросить кубики для определения исхода твоих действий**.

Это все, что вам нужно знать на данный момент: персонажи, сцены, игроки, МЦ, правила и кубики. Переходите к следующему документу.



ДОКУМЕНТ #1 ЗАКАДРОВЫЙ ГОЛОС

Выберите кого-нибудь из игроков, чтобы он зачитать вслух этот текст голосом "круто сваренного детектива":

Добро пожаловать в оживший город легенд.

В этом коррумпированном и населенном призраками мегаполисе любой желающий может стать проводником к древнему мифу или легенде. В тени сверкающих небоскребов и заброшенных жилых кварталов обычные люди обладают сверхъестественными способностями, историями, которые живут внутри них, но те же самые истории угрожают разорвать их жизнь на части.

Туман, мистическая завеса, известная лишь немногим избранным, мешает невольным жителям города когда-либо признать чудеса, которые они наблюдают ежедневно. Он скрывает фантастическое и искажает его, делая из этого что-то простое и приземленное. И вот, отвлеченные своими повседневными надеждами и страхами, люди на улицах остаются безучастными к столкновению мифических сил, которые управляют и контролируют саму жизнь города.

Ты тоже был обычным человеком, пока в тебе не пробудилось легенда. Теперь ты **Разлом** между мирами, в поисках ответов на вопросы о своих силах, но истина всегда ускользает от тебя.

Пробудившийся или нет, ты все равно хочешь то, чего хочет каждый человек: любви, денег, власти, душевного покоя. Вместе с твоей разношерстной командой одаренных людей, вы работаете, чтобы раскрыть силы, действующие в темных переулках Города, точно так же, как эти самые силы ищут вас и то кем вы являетесь. Ты будешь бродить по улицам в поисках странных случаев, потерянных концов и неразгаданных тайн, которые приведут тебя к истине, неизбежно сталкиваясь с другими легендами в смертной форме, современными воплощениями историй из Тумана.

Будьте осторожны – истина так же опасна, как и силы, которые ее скрывают. Только когда вы обнаружите, что жертвуете тем, что вам дороже всего, вы действительно узнаете ответ на главный вопрос: "**Кто я?**".

Но будет ли оно того стоить?

Подводя итог:

- **Разломы** - это обычные люди, обладающие силой легенд.
- **Туман** - это сила, которая скрывает их существование и могущество.

Это основы *City of Mist*. Переходите к следующему документу.



ПАЗЛ СКЛАДЫВАЕТСЯ:
МИФЫ И ТУМАН

Миф это история, которая пытается проявить себя в Городе. Это может быть уже существующий миф или легенда, как и Мифы готовых персонажей из этого набора: Энкиду, Тлалок, Железный Ганс, Иов или Баку. Также это может быть абстрактное понятие, как сам гнев или дух благополучия.

Туман не дает Мифам напрямую влиять на Город. Это позволяет городу существовать таким, какой он есть; в противном случае он превратился бы в хаотичное полотно, где истории смешиваются, сталкиваются и разрывают друг друга в клочья.

Чтобы повлиять на Город, Мифы должны проявиться через Разломы, порталы сквозь Туман. Чтобы стать Разломом, необходимо какое-то осознание или пробуждение души, поэтому наиболее распространенной формой Разлома является человек, живущий в городе. Однако даже животные, места и предметы могут стать Разломами. Они называются Фамильярами, Анклавами и Реликвиями соответственно.

Тем не менее, Мифы не являются чуждой силой, пытающейся вторгнуться в Город – они его сердце и кровь, которая течет через него. Все в Городе существует только потому, что Мифы живут в нем и оживляют его, несмотря на Туман. Вполне возможно, что без Мифов Город просто перестал бы существовать.



ДОКУМЕНТ #2

ДОКУМЕНТ #2 ВАШ ОТРЯД

Этот набор включает в себя пять сгенерированных персонажей. Разложите их вокруг стола стороной с портретом вверх. Выберите игрока, чтобы прочитать это:

Это ваш **отряд**, команда "Бюро Всевидящего Ока". Вы связаны друг с другом по-разному, но все вы Разломы, проводники к какой-то легенде, и все вы ищете ответы в Городе. По этим причинам вы создали это частное сыскное агентство в качестве прикрытия для ваших истинных целей. Ваш офис находится в самом сердце одного из самых престижных жилых районов города, Миллер Сквайр.

У каждого персонажа есть легендарное нутро, называемое **МИФОМ**, и ее повседневная персона, в которой он появляется в городе, называемая **ЛИЧНОСТЬЮ**.

Ознакомьтесь с персонажами и попросите каждого игрока выбрать одного себе. (МЦ не выбирает персонажа.) Прочитайте описания персонажей вслух, чтобы помочь каждому выбрать персонажа себе по вкусу:



Детектив Энкиду - круто сваренный и опытный полицейский детектив, который тайно подрабатывает в "Бюро Всевидящего Ока". Несмотря на свою каменно-холодную внешность, она таит в себе дикое существо из шумерского мифа, которое подталкивает ее нарушить те самые правила, которые она так стремиться защитить.



Тлалок - мелкий мошенник, который может заболтать кого угодно, но на самом деле является настоящим алмазом в необработанном виде. Он никогда не собирался помогать никому, кроме самого себя... но затем в нем пробудился Миф о Тлалоке, ацтекском Боге дождя и воды, грома и света. Его новообретенные силы призывает его защитить Город.



Лили Чоу подросток сбежавший от своих родителей, членов высшего общества, после того как она узнала чем они на самом деле зарабатывают на жизнь. Тайна, которую они скрывали, и которую Лили освободила, Железный Ганс, волшебник, который вскоре стал ее компаньоном, защитником и старшим братом, как только она отправилась в свое приключение в Городе.



Иов ударился в религию после того, как потерял свою семью и состояние в преступном мире. Однако его работа священника - всего лишь прикрытие, ибо его истинная миссия состоит в том, чтобы действовав через низшие слои, найти убийц своей семьи. К счастью для него, он проникнут силой библейского Мифа о Иове, богобоязненного человека, который выдержал все испытания Дьявола и просто не может умереть.



Баку - настоящий охотник на монстров. Он почти полностью поглощен своим Мифом, мифической японской химерой, которая пожирает кошмары. Этот охотящийся за призраками хищник рыщет по ночам и охотится на все, что попадается под руку. Чтобы напомнить себе о своей человечности, Баку преподает боевые искусства в маленьком додзё на площади Миллерс-Сквер, но будет ли этого достаточно, чтобы сдержать его Миф?

Вы можете изменить предысторию персонажей и некоторые детали (например, их псевдоним, настоящее имя или пол) по своему вкусу, а также дополнить предысторию фактами, которые не указаны, так как вы хотите.

Как только каждый игрок определится со своим персонажем, переходите к следующему документу.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАССЛЕДОВАНИЕ: ГОРОД

Этот Город процветающий мегаполис, где живут миллионы людей. Здесь можно найти все, что вы обычно ожидаете от современного города: экономику и бизнес, культуру и отдых, общество и искусство, образование и технологии, закон и преступность.

Но есть еще кое-что. Каждая часть Города скрывает свою историю: не просто сухие исторические факты, нечто живое, нечто, что борется за существование - нечто, что растет в тебе. Это заложено в людях и во всем, что они делают и создают: в зданиях, структурах, тенденциях.

Это старый оперный театр на набережной, где поздно вечером слабо звучит органная музыка, или знаменитый корпоративный небоскреб, который ты всегда видишь на горизонте, но чей настоящий вход ты никогда не можешь найти. Это новая причудливая кукла для маленьких девочек, которая кажется дьявольски улыбается тебе, или рок-звезда, которая посылает неконтролируемые волны экстаза через слушателей. Или, может быть, это та самая убогая забегаловка на углу улицы, издающая такие дразнящие запахи свежего кофе и выпечки, что даже заклятые враги могут быть замечены там за завтраком.

Однако, те части Города, которые были оставлены мейнстримом, больше всего излучают нечто сверхъестественное. Пройди под мостом шоссе, и ты можешь найти лачугу, где живет что-то большое и грубое человекообразное. Далеко наверху, у шпилей заброшенной церкви, иногда пропадают каменные статуи ангелов весом в несколько тонн, которые появляются только через день или два. И если ты когда-нибудь доберешься до заброшенных тоннелей метро, то увидишь случайного подростка в капюшоне, крадущегося украдкой к освещенной свечами цистерне, возможно, члена какого-то неизвестного культа.

Ты можешь поместить City of Mist в любую точку мира или оставить его как нечто условное. Ты можешь дать ему имя, реальное или вымышленное;создать его на основе существующего Города или создать его полностью с нуля. Ты можешь иметь карту города или просто ссылаться на разные места, когда решишь. Все это хорошо, потому что Город - это только декорации для вашей истории. Что действительно имеет значение, так это то, кто участвует в этой истории и что произойдет с ними на улицах, когда шестерни игры начнут вращаться.

Жители Города просто называют его “Городом”, а все, что находится за его пределами, называют “за Городом” (“О, Джонни? Джонни уехал из Города. Но он обязательно вернется...”, “Эта штука странная, определенно прибыла из другого Города.”). Их мировоззрение настолько сосредоточено на Городе, что они даже не задумываются о том, что происходит снаружи. Это из-за Тумана или просто из-за повседневной рассеянности? Реши сам.

ДОКУМЕНТ #3 ЛИСТ ПЕРСОНАЖА

ДОКУМЕНТ #3

Ознакомьтесь с листами ваших персонажей:

А ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ ИГРЫ

Б ИМЯ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

В ТЕМЫ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА

Каждая из четырех карточек на твоем листе персонажа это **тема**. Она представляет собой важный аспект твоего персонажа, его способностей или его жизни.

Ваши темы разделены между **МИФАМИ** (легендарными, фиолетовыми) и **ЛИЧНОСТЬЮ** (обычными, красными).

Персонажи с большим количеством тем Мифов ближе к своей легенде, чем к своей обычной жизни; персонажи с большим количеством тем Личности ближе к своей обычной жизни, чем к своей легенде.

Прочтите вслух названия своих тем всем за столом.

Г МОТИВАЦИЯ ВАШЕГО ПЕРСОНАЖА (ТАЙНЫ И ОРИЕНТИРЫ)

Как и у реального человека, у твоего персонажа есть разные, иногда противоречивые, мотивы и причины делать то, что он делает.

Каждая из ваших тем Мифов имеет свою **Тайну**. Вопрос, ответ на который Миф внутри твоего персонажа хочет получить.

Каждая из ваших тем Личности имеет **Ориентир**, который представляет собой некое убеждение, веру во что-то или эмоцию, определяющую характер вашего персонажа.

Прочтите вслух свои Тайны и Ориентиры, чтобы ознакомить с ними других игроков.

Д ПРИНЯТИЕ ТРУДНОГО РЕШЕНИЯ (УГАСАНИЕ И ТРЕЩИНЫ)

Как и в реальной жизни, ваш персонаж может столкнуться с дилеммами. Ему придется выбрать между своими Тайнами и Ориентирами. Этот выбор может привести к драматическим изменениям в темах персонажа.

Всякий раз, когда у вас есть шанс получить ответы на одну из ваших Тайн и вы отказываетесь воспользоваться им, поставьте отметку в чекбокс **Угасания** под этой Тайной. Если вы отметили все три чекбокса, замените эту Тему Мифов новой Темой Личности.

Всякий раз, когда вы совершаете действие, которое противоречит одному из ваших Ориентиров, поставьте отметку в чекбокс **Трещины** под этим Ориентиром. Если вы отметили все три чекбокса, замените эту тему Личности новой темой Мифа (см. стр. 25).

Будьте внимательны в балансе Мифов и Личностей у своего персонажа. Если вы пойдете до конца в любом из этих направлений, вас ждут роковые последствия.

Е ВАШИ МЕТКИ СИЛЫ

Каждая Тема имеет три **метки Силы**. Метки Силы это короткие описания чего-то полезного для вашего персонажа: качества, способности, предметы, ресурсы или даже коронные фразы.

Всякий раз, когда вы совершаешь важное действие, вы можешь выбрать метки Силы, которые могут помочь вам достичь своей цели. Каждая метка Силы, которую вы используете, дает вам очко **СИЛЫ**, которое увеличивает как ваши шансы на успех, так и эффект от самого действия. Вы можете использовать метки Силы снова и снова, а также смешивать метки Силы из разных тем.

Иногда ваши метки Силы становятся сожженными, став временно недоступными. Отметьте символ огня(🔥) рядом с сожженной меткой. Вы не можете использовать эту метку силы, пока не решите восстановить её во время отдыха.



Ё КОМБО ИЗ МЕТОК СИЛЫ

Чтобы помочь вам познакомиться со своим персонажем, ваш лист персонажа включает в себя четыре готовых к использованию комбинаций. Каждое комбо включает в себя сочетание Хода с некоторыми из твоих меток Силы. Вы узнаете как использовать их позже. Однако имейте в виду, что вы не ограничены этими комбо и вы всегда можете создать свои собственные комбинации меток Силы.

Это все, что вам нужно знать, чтобы играть в игру на базовом уровне. Вы можете ознакомиться с Документом N4 и Документом N5 позже (возможно, в конце игровой сессии или даже п еред следующей). Примечание: используйте стираемые маркеры для отметок на своем листе персонажа.



Теперь вы готовы начать играть в *City of Mist*! Приглушите свет, возьмите чтонибудь перекусить, и пусть МЦ откроет сцену. **Вы можете пока отложить эту брошюру в сторону**. Во время прохождения сценария вас направят к следующим Документам.

ДОКУМЕНТ
#4 РАЗВИТИЕ ПЕРСОНАЖА

Прочтите это, когда вы будете готовы узнать больше о своем листе персонажа или когда буклет МЦ отправит вас сюда.

Ж ВАШИ МЕТКИ СЛАБОСТИ

У каждой темы есть одна **метка слабости**. Метки слабости это короткие описания вещей, которые мешают ваши действиям: недостаток, ограничение или случайный фактор. Когда вы делаете Ход, вы или МЦ можете использовать метку слабости. Каждая выбранная метка слабости уменьшает ваши очки силы на единицу, но вы также получаете пункт **Внимания** в вашей теме.

З ВАШ СЧЕТЧИК ВНИМАНИЯ

Каждая тема имеет свой счетчик **Внимания**, который представляет собой улучшение для темы. Когда вы отмечаете третий пункт Внимания, вы можете выбрать либо новую метку Силы в этой теме, либо взять улучшение темы. Затем вы обнуляете счетчик. (Игра по полным правилам в *City Of Mist* включает в себя дополнительные возможности улучшения).

И ВАШИ НОВЫЕ МЕТКИ СИЛЫ

Эти дополнительные метки силы можно разблокировать заполнив счетчик **Внимания**.

К УЛУЧШЕНИЕ ТЕМЫ

Каждая тема имеет свое улучшение, которое повышает ее способности и/или эффективность, устанавливая новые правила или изменяя некоторые из существующих правил. Вы можете разблокировать улучшение темы при помощи счетчика **Внимания**.

ДОКУМЕНТ #4

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАССЛЕДОВАНИЕ:
МИФЫ ПРОТИВ ЛИЧНОСТИ

Ты хочешь очень многого. Ты хочешь сохранить свою работу, ты хочешь сделать свою маму счастливой, или, может быть, ты просто хочешь найти лучшие черничные кексы в Городе. Ты также можешь захотеть отомстить тем, кто причинил тебе боль, или доказать кому-то свою истинную ценность. У твоей **Личности** есть разные стороны, каждая из которых желает что-то своё.

А еще есть твой Миф. Он хочет, чтобы ты нырнул глубже, за пределы твоих мелких человеческих желаний, за пределы своих знаний и привычек. Внутри тебя есть история, легенда, которая превосходит твою личность и обстоятельства твоей жизни. Оно зовет тебя, чтобы ты нашел его и разгадал. Это **Тайна**, ты чувствуешь что должен следовать за ней.

Твой **Миф** представляет собой нечто неизвестное в жизни твоего персонажа: вопросы, сомнения, темные места, подсознание, пустоту, поиск высшей или более глубокой истины, интуицию, подсказки, видения, символику, потерю связи с повседневной жизнью и особенно тайну существования вашего персонажа:

- Вопросы, которые он задает о себе и о своем месте в мире.
- Вещи, которые он ощущает или чувствует, но не осязает.
- Символизм, который очаровывает его.
- Желание быть чем-то большим, чем он есть.
- Нечто что подталкивает его идти на крайности.

Твоя **Личность** представляет собой жизненный опыт твоего персонажа: ответы, убеждения, решения, определения, ценности, привязанности, привычки, ясность, безопасность, стабильность и, в частности, ориентиры твоего персонажа:

- Что он знает о себе.
- Кем он определяет себя.
- Что важно для него.
- Что он ценит, уважает или любит.
- Что заставляет его чувствовать себя в безопасности в этом непредсказуемом мире.

ДОКУМЕНТ
#5 ТЕМА ОТРЯДА

Тема отряда это опциональное правило игры. Если вы решите использовать его, помести карточку Темы Отряда в центр стола и прочитай вслух следующее:

Тема Отряда представляет ваш отряд. Как и темы персонажей, Тема Отряда имеет Тайну, три метки силы и метку слабости.

Любой игрок может использовать метки Силы **темы Отряда**, когда он делает Ход, и использовать их как свои собственные метки Силы (если они имеют отношение к действию). Однако, как только метка Силы отряда используется, её необходимо сжечь. Метки Силы отряда восстанавливаются в начале каждого игровой сессии (метки Силы отряда не могут быть использованы для Хода **Сжечь для успеха**).

Любой игрок или МЦ может использовать метки Слабости темы отряда, когда игрок делает ход (если метка имеет отношение к действию). Как и обычная тема, тема отряда имеет счетчик Внимания и может получить новые метки по мере своего развития.

Наконец, метки темы отряда Угасают или получают Трещины, когда кто-либо из членов отряда действует против Тайны или Ориентиров отряда. Когда будет отмечен третий чекбокс Угасания/Трещины, отряд разваливается, и тема уничтожается. Новая Тема Отряда может быть получена, если члены отряда найдут новую причину для сотрудничества.



ТЕМА ОТРЯДА 



Бюро
"Всевидящее Око"

ВНИМАНИЕ УВЯДАНИЕ

Тайна:

"ЧТО ЗА СКРЫТЫЕ СИЛЫ КОНТРОЛИРУЮТ НАШ ГОРОД?"

Частное бюро расследований, в котором работают Энкиду, Тлалок, Лили Чоу, Иов и Баку, пытаясь разгадать что на самом деле происходит. Шаг за шагом, это место помогает стать семьей пятерым одиночкам.

МЕТКИ СИЛЫ

- Быть рядом каждый раз 
- Офисное пространство 
- Лицензия частного сыщика 

НОВЫЕ МЕТКИ СИЛЫ

-  Альтернативный взгляд 
-  Герои Миллер-Сквайр 
-  Тактическое планирование 

РАЗВИТИЕ ТЕМЫ

 Собраться с силами

Один раз за сцену, ты можешь восстановить одну сожженную метку с этой темы.

МЕТКИ СЛАБОСТИ

Команда из одиночек

Дальнейшее расследование:
Туман

Большинство ни о чем не догадывается. Тайны, с которыми вы будете сталкиваться каждую ночь на улицах, никогда не будут по-настоящему раскрыты. Когда работа легенды обобщается средствами массовой информации, она обычно полностью искажена или анекдотична. Люди на улице знают, что что-то происходит, но большинство из них оправдывают это как нечто обыденное и просто забывают об этом. Они спят; они гораздо охотнее погружаются обратно в драму своей жизни, будь то возможная измена супруга или телешоу, которое они просто любят смотреть. Почему? И почему ты не такой, как они?

Как и сами Мифы, природа силы, которая скрывает легенду, в значительной степени неизвестна, как и причина ее существования и власти над человечеством. Различные эзотерические традиции упоминают Туман и дают ему свои собственные имена, такие как индийские *Майя* или каббалистический *Эстер*, но эти древние предания не совсем широко известны в городе. Подавляющее большинство жителей города остаются под этим заклятием, игнорируя или оправдывая даже самое вопиющее чудо на своем пути.

Но не для тех, кого коснулись Мифы. В той мере, в какой это позволяет их осознание, Разломы могут увидеть и вспомнить чудеса, свидетелем которых они являются. К сожалению, они тоже подвержены власти Тумана; даже величайшая из легенд имеет людские стремления и привязанности, которые могут в конечном итоге заставить ее забыть свои Мифы, если она не будет держать их в узде.

В целом, Разломы могут довольно свободно действовать в городе, поскольку их мифические силы скрыты Туманом. Молнии бога грома могут быть оправданы как причудливый всплеск энергии, адские собаки-компаньоны суккуба позже вспоминаются как очень большие и очень противные собаки. В глубине души Спящие знают, что они видели, но они просто не могут заставить себя признать это, поэтому они отвлекаются, придумывают оправдания или просто забывают.

Есть несколько причин почему Разломы должны следить за своими действиями и обуздать использование своих мифических сил на улицах Города:

- **Туман скрывает легендарные силы, но не их последствия**. Например, если Разлом разгромит бар, используя свою магию, магия может быть забыта, но не последствия погрома. Все равно придется нести ответственность за беспорядок (даже если будет трудно доказать, как это произошло).
- **Никогда не знаешь, кто за тобой наблюдает**. Туман не на всех действует одинаково. Благодаря тому, что подавляющее большинство жителей города спят, многие другие пробуждаются. Даже в самом начале пробуждения люди могут вспомнить чудеса, которые они видели, по крайней мере частично. Любой человек, от вашей подруги до скромного банковского клерка, может быть одним из этих людей, поэтому вы можете удивиться, если слишком сильно полагаетесь на Туман. И, конечно же, есть много других Разломов, бродящих по улицам. Бесконтрольное использование ваших мифических сил может подвергнуть вас большой опасности, привлечь внимание древних и могущественных сил.
- **Подвергание спящих воздействию мифических сил может пробудить их**. Трудно сказать, что именно заставляет человека просыпаться. Для всех это по-разному. Но нет никаких сомнений, что наблюдение чего-то экстраординарного может разрушить власть Тумана над кем-то и породить новый Разлом. То, как этот новый Разлом будет использовать свою силу, будет на вашей совести.
- **Туман может ударить в ответ**. Туман - это тщательно продуманная сознательная сила, постоянно работающая над поддержанием обычной реальности. Обычно он заставляет спящих забыть, но если он столкнется с угрозой для своего существования, он может каким-то образом активизировать свои силы и попытаться навсегда усыпить оскорбившего его Разлом. Как это на самом деле проявляется, решает МЦ.

ДОКУМЕНТ #6 ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

Когда персонаж игрока впервые совершает драматическое действие, буклет МЦ отправит вас к этому документу. Прочитайте это:

Правила вступают в игру, когда вы предпринимаете действие, которое может иметь несколько результатов. Большинство действий в игре разрешаются одним из восьми **ХОДОВ**, называемых **ОСНОВНЫМИ ХОДАМИ**:

ИЗМЕНИТЬ ИГРУ — **СТР 15**
Дайте преимущество или уберите недостаток

УБЕДИТЬ — **СТР 16**
Заставьте кого-нибудь сделать что нибудь

СТОЛКНУТЬСЯ С ОПАСНОСТЬЮ — **СТР 16**
Избегите вреда или пагубного влияния

СРАЗИТЬСЯ ОДИН НА ОДИН — **СТР 17**
Боритесь с кем-то за контроль над чем-то

УДАРИТЬ ИЗО ВСЕХ СИЛ — **СТР 18**
Навредите кому-нибудь изо всех сил

РАССЛЕДОВАТЬ — **СТР 18**
Получите ответы на мучающие вас вопросы

ДЕЙСТВОВАТЬ СКРЫТНО — **СТР 19**
Действуйте тайно или обманчиво

ПОЙТИ НА РИСК — **СТР 19**
Совершите дерзкий подвиг

Вам не нужно запоминать названия ХОДОВ или их описания. Мы будем произносить их, по мере обращения к ним.

Чтобы выполнить действие:

Во-первых, **опишите действие вашего персонажа** и выберите **ХОД**, чтобы отобразить его (МЦ может помочь вам в этом).

Во-вторых, **выберите МЕТКИ СИЛЫ из ваших ТЕМ**, которые непосредственно помогают вашему действию. Ваше действие получает одно очко **СИЛЫ** за каждую метку, который вы использовали.

Наконец, **бросьте два City of Mist или обычных шестигранных кубика и добавьте результат к своей СИЛЕ**. Общая сумма и есть ваш результат.

- Если вы набрали 7 или более, это **успех**: 7-9 успех с осложнением, а 10 и более это большой успех.
- Если вы набрали 6 или меньше, это **провал**: действие возвращается к МЦ, и он делает свой уникальный ХОД, чтобы усложнить (или сократить) жизнь вашего персонажа.

Разные ходы приводят к разным результатам. Когда вы бросили кубики и прибавили СИЛУ, посмотрите на описание ХОДА на следующих страницах и следуйте правилам, чтобы определить результат вашего действия.

(Есть еще несколько правил для действий, которые будут введены позже.)

Пусть игрок, совершивший первое драматическое действие, опишет его, выберет ХОД, МЕТКИ СИЛЫ и бросит кубики. Используйте описания ХОДОВ, начиная со страницы 15, чтобы разрешить это действие.

Отныне всякий раз, когда игрок совершает драматическое действие, возвращайтесь сюда, чтобы прочитать описание ХОДА, который он делает. Если во время ХОДА используются СТАТУСЫ, сначала прочтите Документ #7: Статусы (стр. 20).

ПАРА СЛОВ О: ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ

Релевантность метки: Метки силы, которые вы используете, должны вносить непосредственный вклад в конкретное действие и ХОД, которые вы делаете. Только релевантные метки добавляют вам СИЛЫ. У МЦ есть право последнего слова,касательно релевантности меток.

Повторное использование меток и их комбо: Вы можете использовать метки из разных тем, включая тему отряда. Вы также можете использовать метки истории (см. раздел Изменить Игру, стр. 15). Вы можете использовать метки силы ваших тем снова и снова в различных действиях, пока действия различны и пока нет других ограничений в правилах этого ХОДА.

Комплексные действия: Если вы пытаетесь совершить комплексное действие, например атаковать и защищаться одновременно, разбейте его на отдельные ХОДЫ (например, **Ударить Изо Всех Сил** и **Столкнуться С Опасностью**).

ЧЕМ CITY OF MIST ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ДРУГИХ НРИ?

- **Это кинематографично**. Как и в кино, правила фокусируют внимание на драматических действиях и событиях, размывая при этом незначительные детали. Например, вы не отслеживаете точно, сколько денег у вашего персонажа или что именно он несет; вместо этого вы знаете, какие ресурсы у вас есть в общих чертах, и сосредотачиваетесь на их интересных аспектах, которые вы можете активировать, чтобы совершить драматические действия, такие как покупка или вытаскивание нового оружия.
- **Она вознаграждает творчество**. Существует бесконечное количество способов использовать ваши метки в различных действиях и ситуациях. Чем более творчески вы подходите к своим меткам, тем больше вы получаете от них.
- **"Урон" О это большеН чем просто уменьшение хитО пойнтов**. Статусы снижают способность вашего персонажа действовать и продолжать историю Одни и те же правила используются для обозначения любого типа состояния: физического, психического или социального, но также эмоционального, политического, юридического, магического или любого другого.
- **Инициатива основана на нарративе**. МЦ переключается между игроками точно так же, как режиссер управляет несколькими **камерами**, охватывающими актерский состав. Персонажи могут сделать ХОД **Пойти на Риск** до того, как что-то произойдет, за исключением тех случаев, когда они попадают под жесткий ход, и в этом случае жесткий ход происходит первым.
- **МЦ никогда не бросает кубики**. Вместо этого МЦ распределяет угрозы и вызовы; когда ПИ не справляются с вызовами МЦ, они страдают от последствий, установленных правилами или делом. Это позволяет сосредоточиться на персонажах игроков и на повествовании.
- **У противников никогда не наступает очередь ходить**. Вместо этого МЦ рассказывает, как противники двигаются, атакуют и предпринимают действия до или после действий игрока. Эти действия вредят ПИ только тогда, когда их игнорируют или когда игрок проваливает бросок (см. Документ #9: Игра **Через Конфликт** на стр. 22).

КОГДА МЕТКА АКТУАЛЬНА?

Метка может быть выбрана во время ХОДА, когда она непосредственно помогает или препятствует действию. Например, при нанесении удара быть **сильным** помогает действию, быть **неуклюжим** препятствует действию, в то время как быть **синим** не имеет значения. Быть **умным** или **храбрым**, когда вы связанны, не могут помочь вам.Если вам в лицо летит кулак; они могут быть использованы в отдельных действиях, перед ударом кулаком, чтобы найти слабость противника или преодолеть страх. Такая же логика применима и к использованию СТАТУСОВ.

ОСНОВНЫЕ ХОДЫ

ИЗМЕНИТЬ ИГРУ

Когда вы используете свои способности, чтобы **дать себе или своим союзникам преимущество**, бросьте кубики+Сила. При успехе вы получаете ЗАРЯД равный Силе. Потратьте свой Заряд, чтобы получить следующие эффекты, один к одному:

- **Создание метки истории**
- **Сожгите метку Силы или метку истории**
- **Назначить или уменьшить Статус (один ранг на пункт Заряда)**

На 10+ вы получаете минимум 2 Заряда, и вы также можете выбирать из дополнительных опций:

- **Усильте эффект (большая зона или больше целей)**
- **Сделайте эффект Постоянным**
- **Скройте эффект**
- **Любое другое улучшение, о котором вы и МЦ договоритесь**

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ ХОД, КОГДА ВЫ:

- Исцеляете, восстанавливаете или исправляете: удалите негативный статус
- Помогаете кому-то еще: дайте положительные метки или статус
- Находите, покупаете, создаете или получаете полезный объект: создайте новую метку, описывающую элемент
- Колдуете, призываете или собираете новых союзников: создайте новую метку, описывающую вашего союзника
- Ослабляете или мешаете кому-то другому: дайте негативные метки или статусы

КОГДА ВЫ УДАЧНО БРОСИЛИ КУБИКИ:

Каждый пункт Силы, который у вас есть, дает вам пункт **Заряда**.

Вы можете потратить Заряд на создание новых меток, называемых метками истории, или новых Статусов, а также на удаление имеющихся меток или уменьшение имеющихся Статусов.

Каждый пункт Заряда создает\удаляет одну метку или один уровень в Статуса.

ВАЖНОЕ О: **ИЗМЕНИТЬ ИГРУ**

Правило Минимум Один: Если ваша сила равна нулю или меньше, вы все равно получаете минимум 1 пункт Заряда. Если вы выкинули 10+, то получите минимум 2 пункта Заряда.

Эффект должен соответствовать действию: Вы должны тратить свой Заряд на эффекты, связанные с вашим действием. Вы не можете описать действие исцеления и дать кому-то статус травмы.

Использование меток истории: Запишите метку истории на карточке-трекере. Она может принадлежать вам, кому-то другому или сцене в целом. Метки истории могут выступать как в качестве меток силы, так и в качестве меток слабости, в зависимости от ситуации (но в отличие от меток слабости, они не повышают счетчик внимания).

Эффекты являются временными: Удалите метки истории и статусы, созданных с помощью пунктов Заряда, после их первого использования во время Хода. Чтобы сделать их Затяжными для сцены, вам нужно набрать 10+ при броске и выбрать соответствующую опцию.

Одна цель на пункт Заряда: Обычно каждый пункт Заряда влияет только на одну цель, но вы можете разделить свои пункты между различными целями. Если вы наберете 10+ баллов и выберете опцию масштабирования эффекта, каждый пункт может повлиять на группу целей (МЦ имеет право последнего слова).

Помощь или вмешательство: Вы можете использовать изменение игры до того, как другой игрок бросает кубики для Хода, чтобы помочь или помешать его действию. Попросите у МЦ перевести внимание на вас, сделайте Ход Изменить Игру и дайте персонажу другого игрока положительный или отрицательный Статус. Затем верните право действовать ему, чтобы он завершил свое действие с учетом эффекта от вашего Хода.

УБЕДИТЬ

Когда вы используете свои способности, чтобы **говорить, угрожать или убедить кого-то сделать чтото**, бросьте кубики+Сила. При успехе выберите соответствующий статус с рангом равным вашей итоговой Силе. Ваша цель должна либо принять статус, либо:

- **на 7-9, немного уступить и сделать что-то для тебя, но остаться при своём мнении.**
- **на 10+, изменить своим убеждениям, и сделать то, что вы хотите.**

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ ХОД, КОГДА ВЫ:

- Убеждаете кого-нибудь помочь вам
- Держите кого-то под дулом пистолета
- Подкупаете должностное лицо
- Флиртуете, чтобы получить то, что вы хотите
- Шантажируете кого-то

Чтобы заставить кого-то поделиться информацией, используйте вместо этого ход **Расследовать**.

Чтобы обмануть кого-то, используйте вместо этого ход **Действовать Скрытно**.

КОГДА ВЫ УДАЧНО БРОСИЛИ КУБИКИ:

Скажите МЦ или игроку, который контролирует цель, что вы хотите, чтобы они сделали. Затем возьмите карту-трекер и запишите статус, который они получат, если не будут делать то, что вы говорите (если вы держите их под прицелом и они двигаются, вы даете им ***огнестрельное ранение-3***; Если вы просите о помощи, а они вам отказывают, они получат ***виновный-2*** и т. д.). Уровень статуса равен вашей Силе.

МЦ или игрок, который контролирует цель, должен выбрать между тем, чтобы пойти против вашего желания и принять статус, или делать так, как вы хотите. На 7-9 они могут что-то сделать для вас, но все равно придерживаться своих интересов.

СТОЛКНУТЬСЯ С ОПАСНОСТЬЮ

Когда вы используете свои способности, чтобы **избежать входящего удара, терпеть вред, сопротивляться пагубному влиянию**, МЦ (или игрок) назовет статус с его тегом и уровнем. бросьте кубики +Сила. На 10+ вы парируете эффект и вообще не принимаете никакого статуса. На 7-9 вы получаете статус, но с рангом -1. При провале вы принимаете полный статус.

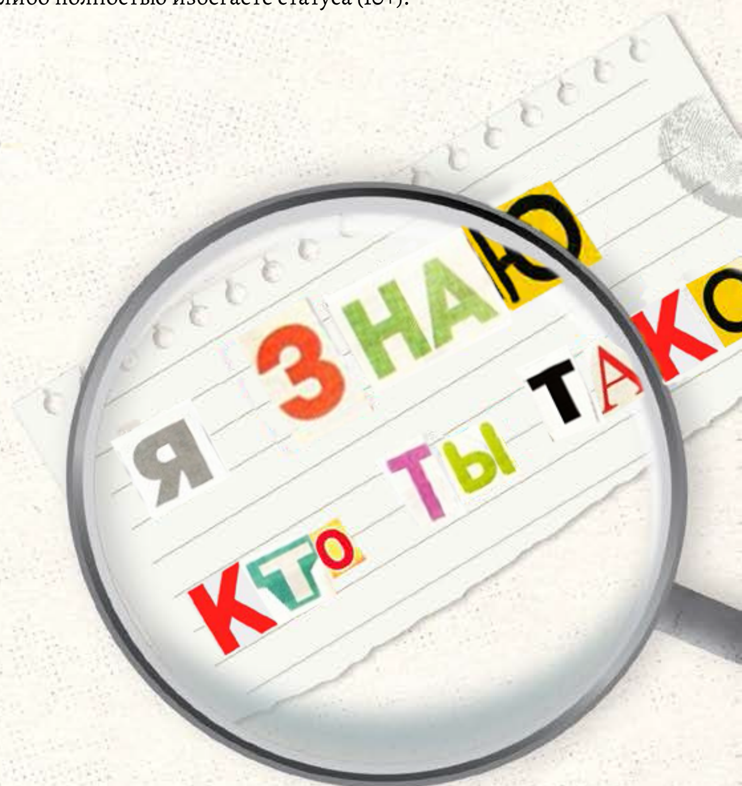
Этот Ход активируется автоматически, когда вы собираетесь получить статус, даже если сейчас не ваш черед действовать.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ ХОД, КОГДА ВЫ:

- Принимаете, уклоняетесь или блокируете удар
- Выдерживать суровые условия
- Переносите воздействие токсина или болезни
- Сопротивляетесь психологическим или магическим воздействиям

КОГДА ВЫ УДАЧНО БРОСИЛИ КУБИКИ:

Вы либо принимаете статус с одним уровнем ниже (7-9), либо полностью избегаете статуса (10+).



ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Когда вы используете свои способности, чтобы **победить кого-то или заполучить что-то**, сформулируйте, какова ваша цель. Ваш оппонент может описать, как он реагирует, по своему усмотрению. Бросьте кубики+Сила. На 7-9, выберите что-то 1. На 10+ выберите 2:

- **Вам удается достичь своей цели, например, выхватить что-то, что он держит.**
- **Вы хорошенько врезали, дайте вашему противнику статус с рангом равным вашей силе.**
- **Вы блокируете, уклоняетесь или противодействуете их лучшим попыткам. Если вы этого не выберете, они могут навязать вам статус. Если это ПИ, то ранг статуса равен его силе.**

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ ХОД, КОГДА ВЫ:

- Боритесь с кем-то за контроль над позицией или объектом
- Затмеваете других на светском вечере
- Стараетесь оторваться от преследователей
- Сражаетесь с кем-то, кто активно противостоит вам, например, в кулачном бою или во время перестрелки

КОГДА ВЫ УДАЧНО БРОСИЛИ КУБИКИ:

Вы выбираете один или два из трех вариантов: достичь цели, дать статус или не принимать статус.

То, что вы не выбрали, также важно как и выбранное. Если вы не достигнете своей цели, это может сделать кто-то другой; если вы не защитите себя, МЦ даст вам статус (даже если вы не провалили бросок).

ВАЖНОЕ О: **УБЕДИТЬ**

Правило Минимум Один: Если ваша сила равна нулю или меньше, вы все равно создаете статус уровня 1.

Статус должен представлять собой палку, а не пряник: Вы не можете убедить кого-то помочь вам и дать ему статус ***убежденного-2***, если он вам не помогает. Статус должен представлять собой то, что произойдет, если они откажут вам, например ***публично пристыженный-2*** или ***преследуемый полицией-2***.

Кредит: Если у вас есть что-то, что действительно хочет цель, МЦ может дать вам временную метку истории (см. Изменить Игру), чтобы улучшить ваш бросок. Если им есть что терять, поступая так, как вы хотите, то МЦ может сделать то же самое с вами,ослабив ваш бросок.

Игрок против игрока: Вы можете использовать Убеждение на персонаже другого игрока, чтобы заставить его изменить курс своих действий. Затем игрок выбирает, получить статус или выполнить ваши требования (частично или полностью, в зависимости от вашего успеха).

ВАЖНОЕ О: **СТОЛКНУТЬСЯ С ОПАСНОСТЬЮ**

МЦ не делает ход при провале: Когда вы не проходите проверку, вы просто принимаете полный статус, как и было задумано. МЦ не может сделать **Жесткий Ход** против вас, как это было бы, когда вы проваливаете проверку в других ходах.

Нужны правильные метки: Чтобы избежать статуса, нужно иметь возможность защищаться от него. Иначе, получите полный статус. Например, если кто-то дает вам статус ***проклятый-2***, и у вас нет меток, которые могут противостоять магическому заклинанию, вы вообще не можете сделать ход **Столкнуться с Опасностью**.

Бросок без меток: Если получаемый статус, может быть отвергнут обычным человеком, вы можете бросить кубики без использования меток. Ваша изначальная сила равна нулю. Например, если вам дали ***побит-1*** или ***унижен-3***, вы можете сделать ход **Столкнуться с Опасностью**, даже если у вас нет специальных меток.

Нет повторного использования меток: Если ход **Столкнуться с Опасностью** является результатом другого сделанного вами хода, вы не можете использовать ни одной метки силы из тех что вы использовали в предшествующем ходе.

ВАЖНОЕ О: **ЛИЦОМ К ЛИЦУ**

Правило Минимум Один: Если ваша сила равна нулю или меньше и вы решили дать статус, вы все равно даете статус уровня 1.

Шагая Лицом к Лицу с опасностями: Если вы сталкиваетесь со значительной опасностью, вы не можете просто преодолеть её в качестве своей цели. Вместо этого, выберите какой статус ей дадите. Вы можете использовать опцию **достичь цели**, чтобы получить тактические преимущества, такие как обеспечение безопасности пути отступления, перехват противника, захват чего-то, что у него есть, открытие его для атаки и т. д.

Игрок против игрока: Если вы используете этот ход на игроке и отказываетесь защитить себя, он может сделать контратаку, подсчитав свои соответствующие теги и дав вам статус с уровнем, равным их общей силе.

Ударить изо всех сил

Когда у тебя появляется возможность, чтобы **применить свои способности по максимуму**, ударьте изо всех сил, бросьте кубики+Сила. При успешном броске вы даете цели соответствующий статус по вашему выбору с рангом равным Силе. На 10+ выберите 2. На 7-9, выбрать 1:

- **Вы занимаете укрытие или выгодную позицию. Иначе, они могут навязать вам свой статус. Если это ПИ, то его ранг равен его Силе.**
- **У вас получается лучше, чем вы ожидали (+1 ранг к статусу).**
- **Вы контролируете сопутствующий ущерб.**
- **Вы удерживаете внимание объекта, если это возможно.**
- **Вы одерживаете верх. Получите 1 Заряд.**

Используйте этот ход, когда вы:

- Бьете или стреляете в кого-то
- Используете сверхъестественные способности на ком-то в полную силу
- Используете свои социальные навыки, чтобы запугать, оскорбить или унизить кого-то

Чтобы использовать этот ход, противник должен быть у вас на прицеле или прекрасная возможность ударить; Если вы уже в битве, используйте Ход **Лицом к Лицу**.

Когда вы удачно бросили кубики:

Каждая пункт силы, который вы получили, добавляет ранг в статусе, который вы даете своей цели. Вы выбираете описание для статуса.

Вы также выбираете одну или две из пяти перечисленных опций, в зависимости от вашего успеха. Вы не можете выбрать какую-либо опцию более одного раза.

То, что вы не выбрали, также важно как и выбранное. Если вы не достигнете своей цели, это может сделать кто-то другой; если вы не защитите себя, МЦ даст вам статус (даже если вы не провалили бросок).

Если вы решили взять верх и получить Заряд, используйте его, как в Ходе **Изменить Игру**.

Расследовать

Когда вы используете свои способности для **поиска ответов на волнующие вас вопросы**, бросьте кубики +Сила. В случае успеха вы получаете количество улик равное вашей силе. Потратьте свои улики по одной, чтобы задать МЦ вопросы о предмете вашего расследования или задать другому игроку соответствующий вопрос об их персонаже. Они должны дать вам либо прямой ответ, либо зацепку для дальнейшего расследования. На 7-9, они также могут выбрать 1 из следующего:

- **Ваше расследование подвергает вас опасности.**
- **Подсказки, которые вы получаете, нечеткие, неполные или частично ложные.**
- **Кому бы или чему бы вы не задавали вопрос, он может задать вам также один вопрос.**

Используйте этот ход, когда вы:

- Осматриваете места происшествия или обыскиваете кого-то
- Пытаетесь узнать что-то из разговора
- Обращаетесь за информацией к своим контактам или союзникам
- Обращаетесь к своим знаниям или легендарным способностям для получения ответов

Когда вы удачно бросили кубики:

Каждый пункт силы дает вам улику.

Вы можете потратить её, чтобы задать МЦ вопрос о предмете вашего расследования; **МЦ должен дать вам ответ или подсказку об этом** (он также может задать вам вопрос в ответ).

Примеры вопросов:
- Кто это сделал?
- А где сейчас убийца?
- Чего хочет этот человек?
- Что скрывает этот человек?
- Как мне отсюда выбраться?
- и т. д.

На 7-9 МЦ также выбирает осложнение из списка.

ДЕЙСТВОВАТЬ СКРЫТНО

Когда вы используете свои способности, чтобы **действовать тайно или обманчиво**, бросьте кубики +сила. В случае успеха все, кто должен был быть обманут, не замечают истину. На 7-9 появляются осложнения. МЦ выбирает 1:

- **Кто-то неважный заметил вас, но это только сделало его важным, верно?**
- **Вы воспринимаетесь только вторичным чувством (кто-то улавливает ваш запах, когда вы преследуете его; вы что-то шепчете, но сообщение не слышно).**
- **Вы должны оставить что-то важное позади или быть обнаруженными.**

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ ХОД, КОГДА ВЫ:

- Лжете, обманываете или притворяетесь
- Воруете из кармана жертвы
- Пытаетесь пройти незамеченным
- Подслушиваете

КОГДА ВЫ УДАЧНО БРОСИЛИ КУБИКИ:

Вы избегаете быть обнаруженным или успешно скрываете свои истинные намерения.

Если выпало 7-9 МЦ выбирает осложнение из списка.

ПОЙТИ НА РИСК

Когда вы **действуете смело, рискованно или откровенно глупо**, бросьте кубики+Сила. На 10+ у вас все получается. На 7-9 появляются осложнения. МЦ предложит вам сделку или неприятный выбор.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ ХОД, КОГДА ВЫ:

- Поднимаетесь по скользкому выступу
- Обезвреживаете бомбу
- Проезжайте через рынок полный людей
- Проскальзываете под закрывающиеся ворота
- Ныряете в прорубь под лёд

КОГДА ВЫ УДАЧНО БРОСИЛИ КУБИКИ:

На 10+ вы успешно выполняете свой акт смелости.

На 7-9 вы все еще преуспеваете, но МЦ дает вам два плохих результата или побочные эффекты и просит вас выбрать между ними (см. Жесткий МЦ ХОД **Заставь Их Выбрать**, стр. 6 в буклете МЦ).

ВАЖНОЕ О: **УДАРИТЬ ИЗО ВСЕХ СИЛ**

Правило Минимум Один: Если ваша Сила равна нулю или меньше, вы все равно даете статус 1 ранга.

Эффект должен соответствовать действию: Вы должны дать статус, который разумно связан с вашим действием. Нельзя нападать с мечом и давать статус ***оскорбленный-2***.

Игрок против игрока: Если вы используете этот ход на игроке и отказываетесь защитить себя, он может сделать контратаку, подсчитав свои соответствующие теги и дав вам статус с уровнем, равным их общей силе.

ВАЖНОЕ О: **ДЕЙСТВОВАТЬ СКРЫТНО**

Игрок против игрока: Вы можете использовать Ход **Действовать Скрытно**, чтобы скрыть свои действия от персонажей других игроков. Если вы добьетесь успеха, в отличии от игроков, их персонажи в истории этого не знают.

ВАЖНОЕ О: **РАССЛЕДОВАТЬ**

Правило Минимум Один: Если ваша Сила равна нулю или меньше, вы все равно получите одну улику.

Эффект должен соответствовать действию: Вы должны задавать вопросы, которые относятся к тому, как вы исследовали и предмету вашего исследования. Вы не можете искать отпечатки пальцев и использовать улики, чтобы спросить об эмоциональном состоянии свидетеля.

Игрок против игрокан Вы можете использовать Ход **Расследовать** на другом игроке, чтобы раскрыть скрытую информацию об их персонаже (например, о планируемом курсе действий или о том, скрывают ли они правду).

ВАЖНОЕ О: **ПОЙТИ НА РИСК**

Проявление инициативы: Если вы хотите принять меры до того, как кто-то другой или до того, как что-то произойдет, вы можете попросить МЦ дать вам возможность сделать Ход **Пойти На Риск**, чтобы проверить, добьетесь ли вы успеха и чего это вам будет стоить. Это не относится к Жестким Ходам МЦ (например, когда вы проваливаете бросок); когда МЦ делает Жесткий Ход, слишком поздно чтобы его перехватить своим Ходом.

ДОКУМЕНТ #7

ДОКУМЕНТ #7 СТАТУСЫ

Когда персонаж игрока впервые получает или дает кому-то статус, буклет МЦ отправит вас сюда. Прочтите следующее:

Статусы представляют собой временные состояния, такие как рассеянность, перегруженность или ранение (в отличие от меток, которые представляют качества или вещи).

Состояние имеет описательный текст и ранг, число от 1 до 6, которое отражает его серьезность: состояние уровня 1 это легкое состояние, а состояние уровня 4 драматическое состояние. Когда статус достигает уровня 5, он приводит обладателя к недееспособности. Когда он достигает уровня 6, он становится смертельным или вызывает перманентные изменения у вашего персонажа, МЦ определит какие.

Когда вы даете статус, вы воздействуете на цель, делая ее сильнее при помощи положительного статуса или слабее при помощи отрицательного статуса.

Когда вы получаете статус, он распространяется только на вашего персонажа. Обычно вы можете сделать Ход Столкнуться с опасностью, чтобы попытаться уменьшить ранг получаемого статуса или даже игнорировать его. Последнее слово в этом вопросе остается за МЦ.

Самое главное, что нужно знать о статусах-это то, что они влияют на Силу ваших действий:

Когда вы совершаете действие и у вас есть статус, который мешает ему, вы вычетаете ранг ранг статуса из вашей Силы (например, попытка бежать, когда у вас есть статус ***освязан-3*** уменьшает Силу действия на 3).

Когда вы выполняете действие и у вас есть статус, который непосредственно помогает ему, вы добавляете ранг статуса к своей Силе (например, попытка бежать, когда у вас есть статус ***ускорен-2*** увеличивает Силу действия на 2).

Если вы пытаетесь предпринять действие, которое влияет на кого-то или что-то, и у них есть статус, который делает ваше действие легче или сложнее, вы используете их статус как если бы он был у вас. МЦ сообщит вам, когда это произойдет.



Теперь ваша группа знает о статусах! Любые статусы, которые вы будите получать, будут влиять на ваши действия, если это уместно. Вы можете использовать Карты-трекеры для отслеживания статусов для ПИ, НПС и окружающей среды. Возвращайтесь к делу.

ВАЖНОЕ О: **СТАТУСАХ**

Несколько статусов: Если у вас есть разные схожие положительные или отрицательные статусы, учитывается только статус с самым высоким рангом. Поэтому, вы всегда применяете только один статус с самым высоким рангом к любому отдельному действию .

Слияние статусов: Если вы получили несколько статусов, которые идентичны или похожи, они находятся "в одном спектре", поэтому они взаимозаменяются. Но они не просто аккумулируются, вместо этого:

- Более высокий ранг заменяет более низкий. ***Синяки-2*** заменит ***ссадины-1***.
- Два статуса одного ранга сливаются в статус на один ранг выше. ***Огнестрельное ранение-3*** и ***огнестрельное ранение-3*** сливаются в ***кровотечение-4***.
- Более низкий ранг медленно накапливается на более высоком уровне. На карте-трекере отметьте самый высокий ранг. Затем справа от этого значения отметьте ячейки равные статусу низкого ранга. Если вы ***оунижен-3*** и вы принимаете ***оскорблен-2***, обведит ранг 3 и две ячейки справа от ранга 3. Если вы достигнете следующего ранга, сотрите свой текущий ранг и обведите следующий.

ДОКУМЕНТ #8

ДОКУМЕНТ

#8 ИГРА ЧЕРЕЗ КОНФЛИКТ

Буклет МЦ отправит вас сюда, когда ваш отряд впервые вступает в бой или постоянный конфликт. Прочтите это:

Серьезные угрозы жизни ваших персонажей или их расследованию называются Опасностями. Это может быть что угодно, от уличных головорезов и экологических опасностей до других Разломов с мифическими силами и их магическими приспешниками.

Чтобы преодолеть Опасность, вы должны придать ей достаточно высокий статус, чтобы нейтрализовать ее как угрозу и положить конец конфликту.Вы можете попытаться причинить цели вред, подружиться с ней, отвлечь её, подкупить её, изгнать её, обвинить её и так далее.

Чтобы придать Опасности статус, вы делаете ход Изо Всех Сил или, если опасность сопротивляется, ход Лицм К Лицу.

Во время конфликта МЦ опишет, как опасность угрожает вам и вашему отряду. Опасность может навредить вам, когда...

- вы делаете Ход и проваливаете бросок.
- вы атакуете или воздействуете на него и отказываетесь защитить себя от контратаки.
- вы игнорируете угрозу от опасности достаточно долго, чтобы она материализовалась.

МЦ может также использовать особые способности, принадлежащие опасности, называемые Специальными Ходами. Например, некоторые опасности могут атаковать вас непосредственно перед тем, как вы начнете атаковать их или лучше защищаться от ваших атак и уменьшать уровень статуса, который вы наносите.

Наконец, когда Опасность имеет статус, который не приводит непосредственно к ее поражению, например, ***внимательный-2*** или ***тревожный-3***, это может повлиять на ваши ходы. МЦ сообщит вам, когда это применимо.

Готовы ли вы к столкновению с вашей первой Опасностью?

ДОКУМЕНТ #9

ДОКУМЕНТ #9 ПЕРЕДЫШКА

Буклет МЦ направит вас сюда, когда ваш отряд впервые возьмет передышку. Прочтите это:

Когда ваша команда решает сделать перерыв в расследовании или действии,это называется передышкой. Ваши персонажи могут захотеть взять некоторое время, чтобы восстановиться, подготовиться или сосредоточиться на своей личной жизни, прежде чем вернуться к делу.

Передышка происходит между сценами. Точно так же, как в кино, мы перематываем вперед часы, дни и даже недели, пока персонажи преследуют другие цели или живут своей жизнью. Вы можете представить себе эту часть как монтаж, быструю серию кадров, изображающих действия персонажей, не вдаваясь в детали.

Во время передышки вы не можете действовать, используя основные Ходы, вместо этого вы выбираете один из пяти вариантов: сосредоточьтесь на своей обычной жизни, продолжайте исследовать, исследуйте свои мифы, готовьтесь или восстанавливайтесь. Каждый игрок может выбрать для своего персонажа другое занятие. Ход Монтаж во время передышки покажет, какие преимущества вы получите от каждого из вариантов.

После того, как все выбрали свои варианты и описали деятельность своего персонажа во время монтажа, МЦ может использовать некоторые события в качестве основы для следующей сцены.

МОНТАЖ ВО ВРЕМЯ ПЕРЕДЫШКИ

Всякий раз, когда у вашего персонажа есть некоторое время для передышки, выберите один из списка:

- **Отметьте Внимание** на одной из ваших тем Личности (или дополнительной). Расскажите всем за столом, как вы это делаете, и отметьте чекбокс Внимания в этой теме.
- **Работайте над делом**. Расскажите всем за столом, как вы это делаете, и получите 3 Улики с помощью метода и источника, основанного на вашем описании.
- **Исследуйте свой Миф**. Расскажите всем за столом, какую тайну вы исследуете и как вы это делаете. Вы получаете 1 Улику с помощью метода и источника, основанного на вашем описании. Отметьте 1 чекбокс Внимания в этой теме Мифа.
- **Подготовьтесь к следующей сцене**. Расскажите всем за столом, как вы готовитесь, и выберите одно из следующего: восстановите все свои сожженные метки Силы или получите 3 Заряда с помощью метода, основанного на вашем описании. Вы можете выбрать один из эффектов улучшения в разделе описания хода **Изменить Игру**.
- **Восстановитесь**. Для каждого текущего статуса, все еще влияющего на вас, МЦ сообщит вам как и на сколько рангов можно уменьшить статус. Кроме того, МЦ может позволить вам уменьшить любой или некоторые из ваших статусов на один уровень за каждую из ваших соответствующих меток.

МЦ может начать сцену посреди передышки, если посчитает это необходимым.

ДОКУМЕНТ
#10 СЖЕЧЬ ДЛЯ УСПЕХА И ХВАТИТ СДЕРЖИВАТЬСЯ

Буклет МЦ направит вас сюда, когда придет время узнать о том, как довести способности вашего персонажа за пределы их возможностей. Прочтите это:

> Вы можете добровольно сжечь одну из своих меток Селы, чтобы получить мгновенный успех. Это называется Сжечь для успеха. Когда вы сжигаете для успеха, вы не используете меток Силы и не бросаете кубики. Вместо этого вы автоматически получаете Силу 3 и автобросок равный 10. Если у вас нет каких-либо соответствующих статусов, это ваш окончательный счет. Если они есть, примените свои статусы как к вашей Силе, так и к результату автоброска. Затем сравните результат с описанием Хода, как обычно.
>
> Когда вы хотите вывести свои силы за их пределы или за пределы того, как они описаны в ваших метках, вы можете сделать ход Хватит сдерживаться. Этот ход позволяет вам делать все, что угодно, даже повернуть время вспять, если оно каким-то образом связано с вашими мифами.
>
> Когда ты делаете ход Хватит сдерживаться, вы не используете метки или статусы. Вместо этого вы добавляете количество тем Личности, которые у вас есть, к результату броска. Скажите МЦ, чего вы хотите достичь, и он установит цену, которую вам нужно уплатить. В зависимости от того, что вы пытаетесь сделать, потенциальными последствиями могут Увядание/Трещина, сжигание нескольких меток, замена темы или даже смерть вашего персонажа. Если вы принимаете риск, бросьте кубики и следуйте за результатом в описании Хода справа.

Вы уже читали о Увядании, Трещинах и сжигании меток в разделе документ N3 (стр. 8). Если необходимо, подробнее о замене тем читайте в разделе документ N 12 (стр. 25).

ХВАТИТ СДЕРЖИВАТЬСЯ

Когда вы используете свои силы в новом и никогда ранее невиданном способе или масштабе, скажите МЦ, чего вы надеетесь достичь. МЦ скажет вам, какую жертву он попросит вас принести. Затем бросьте кубики + количество тем Личности. В случае успеха, вы достигаете именно того, чего хотели достичь, и платите за это цену:

Важно: на 7-9 пометьте Увядание/Трещину и сожгите все метки Силы на одной из тем. На 10+, пометьте Увядание/Трещину на одной теме.

Нет возврата: на 7-9, замените одну тему. На 10+ пометьте Увядание/Трещину и сожгите все метки Силы на одной теме.

Конечная точка: на 7-9 вы убиты, уничтожены или преобразованы навсегда (на данный момент). Возьмите статус ранга 6. Ты не можешь смотреть в лицо опасности. На 10+ замените одну тему.

На 6 или меньше вы платите цену, указанную за 7-9, но вы также теряете контроль над своими силами или не используете их по плану. МЦ будет решать, как это сделать и каковы будут последствия.









ДОКУМЕНТ #11 ГРУППИРОВКИ

Буклет МЦ отправит вас сюда, когда вы вступите в бой с большой группой одинаковых противников:

Когда вы идете против большого количества одинаковых противников, МЦ может рассматривать их как опасность в единственном числе, чтобы упростить игру. Такая опасность называется Группировка.

Группировка имеет те же статусы, что и любая из ее отдельных единиц, но у неё есть коэффициент размера в диапазоне от 1 до 4.

Когда вы даете статус Группировке, уменьшите ее ранг на число равное размеру Группировки.

Когда Группировка дает вам статус, если все ее члены могут напасть на вас одновременно, увеличьте статус, который вы получаете, на размер Группировки.

МЦ сообщит вам численность Группировки с которой вы столкнулись.

ВАЖНОЕ О: ГРУППИРОВКИ

Размер Группировки

ЧИСЛЕННОСТЬ ГРУППИРОВКИ	РАЗМЕР
Один	0
Парочка	1
Несколько	2
Дюжина	3
Множество	4

Как дать статус Группировке: Стрельба из автомата по одному зомби может дать ему ***изрешечён-4***. Выстрелив из него точно так же в бушующую толпу зомби с численностью 3, можно было бы дать всей толпе только ***пара сломанных конечностей-1***.

Пример получения статуса от Группировки: Если один головорез может вызвать у вас ***переломы костей-3***, то команда головорезов численностью 2 может избить вас до ***потеря сознания-5***, предполагая что они все могут дотянуться до вас.

Изменить игру: Когда вы делаете ход **Изменить игру** и выбросили 10+, вы можете выбрать масштабирование эффекта. Каждая активация этого улучшения позволяет игнорировать один уровень численности при присвоении статуса Группировке.

ДОКУМЕНТ #11



ДОКУМЕНТ #12 СМЕНА ТЕМЫ

Прочтите это, когда кто-то впервые заменяет одну тему на другую. Это может произойти потому что на теме есть три Увядания или три Трещины на этой теме или в результате хода **Хватит сдерживаться**.

Когда вы заменяете тему, вы теряете ее вместе со всеми ее метками, но сразу же получаете новую тему. Это изменение может означать, что ваш персонаж фактически потерял свои способности, что он не хочет их использовать, забыл, как их использовать, не может получить к ним доступ и т. д. Однако эта потеря освободила некоторое пространство в жизни вашего персонажа, пространство для появления чего-то нового.

Когда вы теряете тему Мифа, вы получаете вместо нее тему Личности, и наоборот. Создайте новую тему для себя с одной меткой Силы, одной меткой Слабости и Тайной или Ориентиром. Со временем эта новая тема будет развиваться и набирать все больше меток.

Не бойтесь заменять темы. Это представляет собой серьезный сдвиг в жизни вашего героя и в балансе между обыденностью и легендой в нем. Это прекрасная возможность разыграть своего героя и драму его раздвоения жизни, к лучшему или к худшему. Кроме того, изменение темы меняет баланс Мифа и Личности в вашем герое, подталкивая его дальше к легенде живущей в нем или к своей обычной жизни.

СТАТЬ АВАТАРОМ

Когда игрок сменит свою последнюю тему Личности, прочтите это:

Если вы когда-нибудь потеряете свою последнюю тему Личности, вы не получаете тему Мифа, для замены. Вместо этого ваш персонаж становится Аватаром вашего Мифа, светящимся своей чистой легендарной силой. Будучи Аватаром, вы не можете сжигать свои метки Силы. Это означает, что вы можете использовать ход Сжечь для успеха во время каждого действия, которое вы совершаете, что дает вам высшую власть.

Когда вы станете Аватаром, спросите себя: Чего же в конечном счете хочет твой Миф? Какова же его конечная цель? Именно этого и придерживаетесь, так как именно этого и только этого хочет от вас ваш Миф.

Вы перестаете быть Аватаром, когда вы решаете расстаться с ним (например, если кто-то напоминает вам о вашей человечности), когда вы предпринимаете действие, которое не соответствует мотивам вашего Мифа, или когда происходит любое другое повествовательное решение, которое МЦ считает подходящим (например, товарищи вашего персонажа проводят древний мистический ритуал, чтобы изгнать Аватара).

Когда вы выходите из состояния Аватара, вы либо превосходите человечность персонажа, либо возвращаетесь обратно к обычной жизни. Вы можете выбрать одно: ваш персонаж сливается со своим Мифом и никто никогда больше не увидит его, или персонаж возвращается, с одной темой Мифа и тремя темами Личности.

ВАЖНОЕ О: **СМЕНА ТЕМЫ**

Зарождающаяся тема: Новая тема быстро перерастет в полноценную тему. Каждый раз, когда вы должны отметить Внимание, вместо этого впишите новую метку или улучшение, пока не достигнете того же количества меток и улучшений, которые были у вас в потерянной теме. После этого ваша тема работает по обычным правилам.

В полной игре City Of Mist новые темы развиваются по-разному. Что еще более важно, изменение темы открывает специальные улучшения под названием **Моменты Эволюции**, которые предоставляют расширенные Ходы и дополнительные темы, такие как союзник, база операций или транспорт.

СНОВА ЗАСНУТЬ

Когда игрок сменит свою последнюю тему Мифа, прочтите это:

Если вы когда-нибудь потеряете свою последнюю тему Мифа, вы не получаете тему Личности, чтобы сменить её. Вместо этого ваш персонаж “засыпает”, забывает своё Миф и снова становится обычным человеком (спящим). Выберите, помнит ли ваш персонаж **мир за пределами тумана**, но подавляет его, или же он полностью не осознает и окутан туманом. Вы также можете выбрать, чтобы он отрицал запредельное, подавляя мифическое так агрессивно, что никто не сможет использовать любые мифические силы в его окружении или на людях и вещах, связанных с ее жизнью.

Это состояние заканчивается, когда вы решаете проснуться, когда вы предпринимаете действие, чтобы искать ответы за пределами своей обычной жизни, или когда происходит любое другое повествовательное решение, которое МЦ считает подходящим (например, товарищи вашего персонажа посылают ему видения, чтобы он заново открыл для себя силу внутри себя).

Когда вы просыпаетесь, ваш персонаж либо заново открывает свой Миф во всей его красе, либо навсегда отказывается от него. Вы выбираете одно: ваш персонаж продолжает свою жизнь в мирском мире до своего последнего дня, или он возвращается, с тремя темами Мифа и одной темой Личности.

ГЛОССАРИЙ

В порядке появления:

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Город: Современный мегаполис, где происходит действие игры.

Туман: Мистическая сила, которая скрывает магические силы Разломов от Спящих и подталкивает Разломы забыть свой Миф и стать спящими.

Разломы: Жители города, в которых пробудился Миф, они владеют легендарными силами и могут видеть силы других Мифов.

Спящие: Жители города, которые не знают о своем Мифе и не могут видеть сквозь Туман.

Миф: Легенда или история, живущая внутри Разлома.

Личность: Обычная жизнь Разлома и его повседневность.

ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

Персонаж игрока (ПИ): Персонаж, которого вы изображаете как игрок.

Отряд: Команда Разломов, в которую входят персонажи игроков.

Мастер Церемоний (МЦ): Ведущий и рассказчик игры.

Тема: Набор игровых элементов (метки Силы, метки Слабости и Тайна/Ориентир), которые вместе представляют один аспект персонажа игрока. Тема может быть либо легендарной (Миф), либо обычной (Личность) стороной персонажа игрока.

Тайны и Ориентиры: Мотивы вашего персонажа; вопросы, на которые ваш персонаж хочет ответить, и утверждения, которые определяют его. Игнорирование Тайн или Ориентиров обязывает вас отмечать чекбоксы **Угасания** или **Трещин**, что может привести к драматическим изменениям вашего персонажа.

Метки: Краткое описание качества, ресурса, преимущества или объекта в игре. Метки выделены *желтым цветом*.

Сила: Сумма положительных и отрицательных Меток и Статусов, влияющих на действие; конечное число, которое вы добавляете к своему результату броска кубиков при выполнении Хода.

Метка силы: Метка добавляет один пункт Силы к вашему действию (если она помогает действию).

Метка слабости: Метка, которая вычитает один пункт силы из вашего действия (если она мешает действию), но в то же время зарабатывает вам пункт Внимания.

Внимание: Отображает развитие темы. Когда тема получает третий пункт Внимания, она получает новую метку Силы или улучшение темы, а показатель Внимания темы сбрасывается до нуля.

Тема отряда: Тема, которой пользуется весь отряд, представляющая общие ресурсы, ограничения и цели.

Основной Ход: Один из восьми конкретных типов действий, которые вы можете предпринять играя за своего персонажа. Исход действия определяется путем подсчета его очков: бросок двух шестигранных кубиков и добавление Силы действия. Есть три возможных исхода для Хода: 10+ это большой успех, 7-9 это слабый успех, а 6 или меньше это провал броска.

МЦ ход: Осложнение или следствие, которое активирует МЦ. Когда игрок проваливает Ход, МЦ может сделать *жесткий* МЦ Ход.

Метка истории: Временная метка, созданная игроком или МЦ, которая может быть использована как метка Силы или метка Слабости, в зависимости от ситуации.

Статус: Состояние, описываемое меткой и рангом. Ранг добавляется или вычитается из Силы действий, на которые влияет этот статус. Статусы выделены *зеленым цветом*.

Заряд: Очки, которые можно использовать, чтобы дать преимущество или недостаток. Каждый пункт Заряда может добавить/убрать метку или один ранг в статусе. Заряды обычно зарабатываются в результате хода **Изменить игру**.

Улики: Очки, которые можно обменять на подсказку у МЦ. За каждое потраченное вами очко задайте вопрос. МЦ должен дать вам хорошую зацепку или прямой ответ. Улики обычно зарабатываются в результате хода **Расследование**.

Опасности: Противники или Угрозы, которые не являются ПИ.

Сжечь метку: Делает метку непригодной для использования до тех пор, пока она не будет восстановлена во время Передышки. Сжечь метку можно добровольно, чтобы получить мгновенный успех, это называется **Сжечь для успеха**.

Хватит сдерживаться: Специальный ход игрока, который позволяет вам использовать свои силы на пределе, у чего есть своя цена.



ПРИМЕР ИГРЫ

Симона играет за **детектива Энкиду**, а её друг **Гэри** за **Тлалока**. Они уже глубоко погружены в расследование, совсем недавно их пытались обманом заставить выкрасть незаконные товары.

МЦ: Итак, похоже, у вас достаточно информации об этом парне, Ларсе Эриксоне, чтобы предположить, что он стоит за попыткой обманом заставить вас украсть этот ящик. Что вы делаете?

Симона: Я думаю, мы пойдем в ресторан "Голубая устрица", где, как мы знаем, он тусуется. Пришло время встретиться с ним лицом к лицу.

Гэри: Верно. Я с нетерпением жду, чтобы выяснить, что же это за парень.

МЦ: Супер. Вы двое садитесь в патрульную машину детектива Энкиду и едете в район легкой промышленности, где находится "Голубая устрица". Сегодня пасмурный и дождливый день. Вы проезжаете мимо фабрик, складов и офисных зданий из красного кирпича с закопченными окнами. В конце концов вы замечаете большую вывеску "Голубой устрицы", спрятанную в переулке между двумя фабриками. На улице шумно, и когда вы сворачиваете в переулок, перед вами на дороге клубится пар. Ресторан находится на втором этаже переоборудованного склада. Вы поднимаетесь на лифте, который ведет в небольшую зону ожидания с большой открытой двойной дверью. Рядом с ресепшеном, на котором лежит планшет, стоит хостес. Она замечает вас, как только вы выходите из лифта. Запахи морепродуктов и устричного соуса приветствуют вас в "голубой устрице". Изнутри доносится джазовая музыка.

Симона: Детектив Энкиду типичный коп, поэтому она чересчур опекает Тлалока, который, как известно, попадает во всевозможные неприятности. Я говорю: "Следи за собой, мы не знаем кто этот парень и какова его история. Позволь мне говорить самой."

Гэри: Я могу лишь пожать плечами. Побуду здесь, пока Энкиду будет делать свое дело, и попытаюсь стащить планшет хозяйки, чтобы взглянуть на него. Я ищу имя Ларс Эриксон.

МЦ: Отлично, это был бы ход **Расследование**, поскольку ты в конечном счете ищешь информацию. Какие метки ты собираешься использовать?

Гэри: У меня есть *скрытый и враждебный* плюс *липкие пальцы*. Это две метки силы, моя общая Сила равна 2.

МЦ: Бросок кубиков, две шестигранные кости, как всегда, и прибавь свою Силу.

Гэри: Я выбросил 5 и 3, плюс 2. Это 10, так что это попадает в 10+ хода **Расследование**.

МЦ: Отлично! Ход **Расследование** дает тебе две улики, которые ты можешь потратить, как пожелаешь. За каждую потраченную улику задай мне любой вопрос, который хочешь, а я дам тебе подсказку об этом. Ты выкинул в сумме 10+, так что, на этот раз никаких осложнений нет.

Гэри: Потрясающе. Я хожу из угла в угол по залу ожидания, жую жвачку и стараюсь выглядеть неприметно. Как только Энкиду подходит к хозяйке, я пытаюсь взять ее планшет и изучить его, а после положить обратно. Поэтому в качестве первой

подсказки я хочу спросить у тебя: “Был ли здесь Ларс Эриксон?”

МЦ: Очень быстро твои глаза ловят имя Ларса Эриксона, забронированного на двоих сегодня в это время. Более того, он должен быть здесь прямо сейчас.

Гэри: Отлично. Мой второй вопрос тебе: “Где столик забронированный на его имя?”

МЦ: Ты видишь схему ресторана, на ней отмечено, где его столик. Через двойную дверь, в дальнем конце ресторана, ты видишь мужчину лет сорока пяти, блондина с седыми волосами по бокам, одетого в серый костюм. Рядом с ним стоит огромный мужчина в черном костюме, похожий на смесь официанта и телохранителя. Ты не знаешь действительно ли это Ларс Эриксон, но это точно его столик. Детектив Энкиду, что делаете вы?

Симона: Не подозревая, что делал Тлалок, я подхожу к хозяйке и показывает ей свой значок, говоря: “Добрый день, мисс. Я ищу вашего покровителя, Ларса Эриксона”. Жду её ответа.

МЦ: Она с минуту листает списки в своем планшете, а затем отвечает с фальшивой улыбкой: “Извините, мэм, сегодня здесь нет никого под этим именем.”

Симона: А? Я в замешательстве оглядываюсь на Тлалока.

Гэри: Я немного мотаю головой, показывая, что она лжет.

Симона: Я поворачиваюсь к хостес и говорю: “Послушайте, должно быть, произошла ошибка. Он должен быть здесь. Мне нужно попасть внутрь и поговорить с ним.“

МЦ: Она неловко переминается: “Простите, детектив, но это вполне респектабельное заведение. Конфиденциальность наших клиентов важна для нас, так что если у вас нет ордера...”

Симона: Это мы еще посмотрим. Я попытаюсь запугать ее, чтобы она впустила меня. У меня есть *жетон полицейского* и *ты в моей юрисдикции*, если это уместно и сработает конечно.

МЦ: Это подходит, так что да, сработает. Похоже на ход **Убедить**. Бросай два кубика и прибавляй 2 Силы за 2 подходящие метки.

Симона: Я говорю: “Послушайте, юная леди. Вы хотите быть соучастником преступника, скрывающегося от правосудия? Я так не думаю. Так что, отойдите в сторону!” и с суровым лицом я вешаю значок на пряжку ремня. Мой бросок дал мне результат 5, плюс мои 2 силы, в сумме это 7, так что это 7-9.

МЦ: Ход **Убедить** на 7-9 говорит, что ты даешь ей выбор: принять статус или сделать так, как ты говоришь. Поскольку ты выбросила 7-9, она все еще может остаться при своем мнении, если решит сделать так, как ты говоришь. Какой статус ты ей дашь, если она откажется? Ты сделала бросок с Силой 2, так что уровень этого статуса также будет равен 2.

Симона: Мой детектив неплохой человек, но она бесцеремонна. Допустим, если хозяйка будет сопротивляться, ей достанется *шокирована-2*. Теперь ей решать, помогать мне или нет, верно?

МЦ: Да, она оглядывает тебя с ног до головы, содрогаясь, пытаясь решить, стоит ли ей вообще ввязываться в это дело. Затем она заглядывает в ресторан, как будто ищет своего босса “Пожалуйста, сделай это быстро. И если кто-нибудь спросит, скажите, что вы клиент.” Она отходит в сторону.

Симона: “Я знаю что делать...” Я вхожу.

Гэри: Я захожу сразу за тобой, проходя мимо хостес, говорю: “Я с ней!”

МЦ: Хостес бросает на вас растерянный взгляд, но пропускает.

Гэри: Я быстро рассказываю Энкиду об Эриксоне, когда мы входим в ресторан.

МЦ: Конечно. Ресторан представляет собой широкое пространство, разделенное на полукруглые кабины, обращенные друг к другу под разными углами. Стены и светильники оформлены в стиле ар-деко. За обедом слышится громкая болтовня людей, слишком громкая, чтобы заглушать играющий слева джаз-бэнд. Далеко справа вращающаяся двойная дверь с двумя круглыми окнами рядом с люком, где официанты выстраиваются в очередь, чтобы забрать подносы с дымящимися блюдами. Человек, которого вы опознали как Ларса Эриксона, с салфеткой, заткнутой за воротник, обедает в одиночестве в одной из самых дальних кабинок, которая немного приподнята и выходит окнами на ресторан. Когда вы подходите, его охранник, стоящий перед будкой, что-то тихо говорит, и Ларс поднимает голову, чтобы посмотреть прямо на вас.

Симона: Я подхожу прямо к столу.

МЦ: Охранник преграждает вам путь. Это ходячая масса мышц ростом сто девяносто три сантиметра, с желтоватой кожей, коротко остриженными темными волосами и римским носом. “Вы ошиблись столиком. Проваливайте, пока неприятности не нашли вас.”

Симона: Я оскаливаюсь на него: “Посмотрим, кто здесь найдет неприятности.”

Гэри: Пока звери меряют друг друга взглядами, я подхожу ближе и обращаюсь к предпологаемому Эриксону: “Ларс Эриксон, верно? Послушайте, мы команда, которую вы послали украсть этот ящик для вас. Было нелегко найти вас, понимаете? Вы, кажется, довольно легко ускользаете от людей. Как насчет того, чтобы рассказать нам, что такого важного было в этом ящике? И на кого, черт возьми, вы работаете?”

МЦ: Это заявка на ход **Расследование**?

Гэри: Нет, я просто жду, как он отреагирует на то, что к нему обратились по имени.

МЦ: Хорошо, вы видите в его глазах, что он не ожидал встречи с вами. Это подтверждает, что он действительно тот, кто вам нужен. Жуя кусок устричного мяса, он медленно кладет раковину на тарелку, а потом резко переворачивает стол!

Симона: Сукин сын.

МЦ: Энкиду, у тебя есть и другие проблемы, о которых стоит беспокоиться. Глаза охранника начинают наполняться чем-то похожим на раскаленную красную лаву. Когда он открывает рот, из его ноздрей начинает идти дым. Его слегка приоткрытая пасть освещается чем-то, что кажется молнией или огнем в его горле. Мало того, его кожа становится темной и металлической, как кованое железо.

Симона: “Ты еще что за черт?”

МЦ: Сквозь облако сверкающего дыма, клубящегося вокруг его рта, он говорит: “Вул-Кан”.

Симона: Хорошо. Я собираюсь использовать свои *колючие шупальца* и опрокинуть его.

МЦ: Увидев этот парад уродов, который вы устроили, люди в ресторане начинают паниковать, кричать, прятаться за столиками или бежать к двери.

Гэри: А где Эриксон?

МЦ: Вы потеряли его из виду всего на секунду, когда он опрокинул большой круглый стол. Сейчас его нигде не видно.

Гэри: Проклятье. Я хочу найти его, поэтому собираюсь использовать ход **Расследование**. Я выбросил в сумме 8, так что получается 7-9.

МЦ: По правилам, даже если твоя Сила равна нулю, ты все равно получаешь одну подсказку.

Грей: Отлично. Тратя свою единственную подсказку, я хочу спросить у тебя: Где он?

МЦ: Ты видишь, как он бежит к вращающейся двери кухни, отталкивая официантов и клиентов на своем пути. Ты не совсем понимаешь, как он выбежал из-за перевернутого, но он уже почти у двери. Однако за результат 7-9 я, как МЦ, получаю возможность выбрать осложнение из списка. Я считаю, что твоё **Расследование** подвергает тебя опасности. Пока ты сосредотачиваешься на поиске Эриксона, Вулкан начинает извергать струю горящей лавы на тебя и детектива. Ты можешь избежать струи достаточно легко, но если она даже просто заденет тебя, это даст тебе статус *неприятный ожог-2*. Вы оба должны выполнить ход **Столкнуться с опасностью**.

Гэри: Есть ли поблизости небольшой водоем? Я хочу превратиться в воду, нырнуть в него и попытаться спастись.

МЦ: Хм, повсюду стоят ведерки со льдом для устриц. Я позволю тебе использовать его, потому что это интересная идея.

Гэри: Вот именно! Я собираюсь использовать *стать водой* и *перемещаться между емкастями с водой,* чтобы переместиться с одного ведра в другое ведро со льдом и оказаться рядом с ним. У меня выпало 6 плюс Сила 2. Это же восьмерка! Так что, на 7-9 я получаю статус, но на один уровень ниже.

МЦ: Хорошо, как раз перед тем, как ты полностью растворяешься, струя настигает тебя. Так что, у статуса будет ранг 1, а не 2. Возьми карту-трекер и отметь *зудящий ожог-1*.

Симона: Я собираюсь использовать *дикая атлетика*. У меня выпало 11! Таким образом, в общей сложности 12, это в категории 10+. Согласно этому, меня вообще не бьют, и я не получаю никакого статуса. Поскольку Энкиду привыкла уклоняться в бою, она избегает струи вулкана, прыгая и перекатываясь.

МЦ: Здорово! Вулкан, кажется, увлечен тем, чтобы сеять хаос вокруг себя, это дает вам шанс что-нибудь. Что вы будете делать?

Симона: Я очень разозлилась, поэтому я собираюсь уничтожить этого парня. Резко поворачиваюсь к нему и бросаю полдюжины колючих щупалец прямо на него, в то же время, пытаюсь сбить его с ног. Пытаюсь сделать меткий выстрел, это ход **Ударить изо всех сил**, я права? Я добавлю *колючие щупальца* и *дикая атлетика* для Силы 2.

МЦ: Ты бы сказала, что Энкиду лично заинтересована в этой битве? Я использую твою метку слабости *не принимай слишком близко к сердцу*. Метка дает тебе Силу -1, но ты также можешь отметить 1 чекбокс Внимания на этой теме.

Симона: Огонь! Я пометила его как свою мишень, не думая о возможных последствиях. Получается, я делаю бросок с Силой +1, а не +2. Я бросаю и выкидываю 8, в общей сложности получается 9. Итак, я могу выбрать один вариант из списка. Я выбираю поднять ранг статуса, который я наношу, на 1. Базовый ранг такой же, как и моя Сила, которая равна 1, поэтому я поднимаю статус ранга, пускай это будет *дезориентированный-2*.

МЦ изучает параметры персонажа Вулкан. У него есть спектр статуса *Боль:4*, что означает, что он упадет, если получит статус физического повреждения 4 ранга. Однако у него также есть специальный ход, металлическая кожа, позволяющая ему уменьшить входящие статусы физического вреда на 1. МЦ раскрывает специальный ход Вулкана игрокам и продолжает.

МЦ: Ты сильно его ударила. Он опрокидывается и падает на спину, издавая громкий шум, словно пустой котел, но это не производит ожидаемого эффекта, он удивлен, но не дезориентирован. Вместо этого, он

получает статус *головокружение-1*. Когда он встает на ноги, ты видишь несколько разрывов на его костюме, там где твои щупальца били его. Под костюмом черная металлическая кожа цела и невредима. Тлалок, Ларс уже почти у двери, что ты делаешь?

Гэри: Я бегу за Ларсом! Я хочу снова использовать ведерки со льдом, чтобы появиться перед ним и сбить его с ног. Использую *стать водой* и *перемещаться между емкостями с водой* для этого, Сила равна 2.

МЦ: Поскольку это соревнование между вами двумя, это будет ход **Лицом к лицу**. Тем не менее у тебя есть статус *зудящий ожог-1*, который дает о себе знать, когда ты двигаешься... Отними его ранг у своего показателя силы, твоя общая Сила равна 1.

Гэри: Конечно. Я бросаю 6, в сумме это 7. На 7-9 я выбираю одно из трех: достичь своей цели, то есть подставить ему подножку, я думаю, защитить себя или дать ему статус. Я выбираю первое, переношусь как вода туда, где Эриксон собирается пройти через дверь, и подставляет ему подножку!

МЦ: Бам! Мистер Эриксон с грохотом врывается в крутящуюся кухонную дверь и скользит по грязному полу кухни. Он падает, но быстро переворачивается на спину и смотрит на тебя холодным ледяным взглядом. Поскольку ты не выбрал защитить себя, он дает тебе статус. Эриксон роется в своем пиджаке, достает кривую деревянную палку и направляет ее на тебя. На мгновение это выглядит довольно нелепо и, кажется, не имеет никакого эффекта. Но, чем больше ты смотришь на него, тем больше ты начинаешь сомневаться действительно ли он Ларс Эриксон. На самом деле, ты не знаешь, кто этот человек и зачем ты сюда пришёл. Ты вот-вот получишь статус *забывчивый-3*.

Гэри: Ни за что! Кого он из себя возомнил?! Я кричу: “убирайся из моей головы!” использую свою метку *решала*, чтобы этому противостоять. У меня также есть статус *зудящий ожог-1*.

МЦ: *Решала*, не похоже на то, что поможет тебя противостоять этому. *Зудящий ожог-1* также не оказывает на это никакого влияния. Похоже, у тебя нет возможности сделать ход **Столенуться с опасностью** так что получи статус *забывчивый-3*...

Гэри: Эх, Симона, дай мне еще одну карту-трекер.

МЦ: Ты изо всех сил пытаешься вспомнить, кто этот человек и почему ты преследуешь его, но безуспешно. Любые попытки поймать его с этого момента, повлекут за собой штраф -3 к твоей Силе.

Гэри: “Энкиду! Помоги!”

МЦ: У нее свои проблемы...

Симона: Мне не нравится, к чему ты клонишь. Я хочу убрать этого Вулкана, чтобы помочь Тлалоку. Использую ход Изменить игру так, чтобы я не казалась просто тупым берсерком. В этом ресторане есть противопожарная система, верно? Хочу ударить и сломать несколько разбрызгивателей, чтобы включить их. Я использую *колючие щупальца*, так что это Сила 1, плюс 9 на кубиках, итого 10!

МЦ: Повезло! При 10+ ты получаешь минимум 2 заряда. Ты можешь потратить свои заряды на создание меток и статусов или их удаление. Это будет временным эффектом. Но, поскольку ты выбросила 10+, ты можешь потратить пункт заряда, чтобы сделать эффект постоянным.

Симона: Именно, я хочу дать ресторану метку *холодный и мокрый* и сделать его постоянным. Трачу на это 2 моих заряда.

МЦ: Крики паники заглушаются сильным ливнем, льющимся из разбрызгивателей, и теперь все, кто еще прятался, карабкаются

к двери, оставляя это место заброшенным. Вы с вулканом стоите лицом к лицу в кольце влажных обугленных ковров и обгоревшей мебели. Он возвышается над тобой, и из его живота доносится громкое урчание. Ты понимаешь, что он собирается сейчас извергнуть ад. Ободренный тем, что пережил твою последнюю атаку, он гордо выпячивает грудь, как будто ждет твоего следующего удара.

Симона: А он не самый умный парень в деревне, да? Это мой шанс убрать его. Я быстро вытаскиваю пистолет и пытаюсь выстрелить ему прямо в ключицу, где у него тонкая кожа. Делаю ход **Сжечь для успех,** пока-пока, *обычный пистолет*, я тебя вычеркиваю. За сжигание метки, мне не нужно бросать кубики, и я сразу получаю 10+ и Силу 3. Поскольку, он просто ждет, что я ударю его, это ход **Ударить изо всех сил**. На 10+ я могу выбрать два варианта. Во-первых, я решаю хорошенько его отделать, выбрав +1 ранг. Я начинаю с базового уровня моей Силы 3, так что итоговый ранг - 4. Пусть это будет *огнестрельное ранение-4*. Во-вторых, я хочу получить преимущество и получить один заряд, используя его, чтобы дать ему временный статус *прострелянный-1*.

МЦ: Ух ты! В этом случае я буду учитывать, что статус *простреляннный-1* не позволяет ему использовать свой специальный ход, чтобы уменьшить твой статус с ранга 4 до ранга 3. Он получает удар прямо в ключицу, и его металлическая кожа разрывается, когда его отбрасывает назад к стене, он падает на пол без сознания. Лава хлещет из него, его кожа становится раскаленной добела и начинает капать с него на пол.

Симона: Ну и кто здесь нашел неприятности?!

МЦ: Поскольку ты не решила защитить себя во время хода **Ударить изо всех сил**, ты тоже получаешь урон. Скажем, брызги расплавленного камня и металла летят в твою сторону, ты получаешь *неприятный ожог-2*.

Симона: Я пытаюсь уклоняться с помощью *дикая атлетика*, мой бросок и это 4, так что я принимаю полный статус. Ох! Карта-трекер иди к мамочке.

МЦ рассматривает карточку персонажа Вулкан. Он уже получил статус рангом 1 для спектра *Боль:4*. Поскольку новый статус ранга 4, он замит статус ранга 1. На ранге 4 этот спектр исчерпан, что означает, что Вулкан, как Опасность, устранен. Однако, у Вулкана есть еще один специальный ход...

МЦ: Кроме того, у этой Опасности есть специальный ход, который гласит следующее: Когда вы побеждаете Вулкана, если вы сломали его металлическую кожу, он извергается как настоящий вулкан.

Симона: Чтоооо?! Этого еще не хватало!

МЦ: Ты начинаешь слышать грохот от обмякшего тела слуги. Дым начинает подниматься там, где вы сломали его металлическую шкуру, и его нормальная кожа под ней кажется полупрозрачной, светящейся оранжевым, когда она начинает набухать... Тлалок, на кухне включены разбрызгиватели, и неоновый свет мерцает и мигает. Ларс Эриксон встает на ноги и настороженно смотрит на тебя, ожидая, что ты предпримешь. Он все еще держит эту кривую деревянную палку.

Гэри: Я теряю связь с тем, что мне от него нужно, поэтому буду притворяться. Попытаюсь отвлечь его болтовней, пока буду хватать палку, которую он держит. Это еще один ход **Лицом к лицу**, сжигаю свою метку *неумолимый болтун*. Я получаю результат 10+ и Силу 3. Мои статусы как-то влияют на исход?

МЦ: Так и есть. Я бы сказал, что *зудящий ожог-1* и *забывчивый-3* будут мешать тебе действовать хладнокровно, но мы должны использовать только статус с наибольшим значением. Получается, у тебя

есть -3, так что, это похоже как если бы ты выбросил 7 с Силой 0.

Гэри: Вау, круто! Я говорю: "Мистер, пожалуйста, я не собираюсь драться. Почему мы не можем просто сесть и поговорить, как два взрослых человека?" после чего я пытаюсь схватить его палку.

МЦ: Лежа на полу, он на мгновение опускает палку, как раз вовремя, чтобы ты успел выхватить ее из его рук. Тем не менее, ты снова не выбрал защитить себя. У тебя есть палка, но он смог пошевелить ею еще раз, прежде чем ты схватил ее. Тебе грозит получить еще один статус *забывчивый-3*.

Гэри: Да, я так и думал. У меня нет ничего, чтобы защитить себя от его палки, поэтому я получаю статус *забывчивый-3*. Однотипный статус, что и мой уже имеющийся *забывчивый-3*, поэтому я отмечаю еще 3 ячейки на той же карте-трекере, верно? У меня уже ранг 4 в итоге.

МЦ: Итак, у тебя статус *забывчивый-4*. У тебя нет ничего, кроме смутного воспоминания о том, почему ты преследуешь этого человека. Если ты достигнешь ранга 5, ты полностью забудешь.

Гэри: Я заикаясь "К... кто ... кто ты?"

МЦ: "Это не имеет значения" говорит Эриксон глубоким спокойным голосом среди брызг дождя и мерцания неоновых ламп "Я здесь, чтобы рассказать тебе об очень серьезном событии в будущем твоего города. Событие, которое ты видел в своих видениях: затмение Пятого Солнца."

Гэри: О нет! Он активизирует мою тайну! Спрашиваю его: " Кто угрожает уничтожить Пятое солнце?"

МЦ: В этот момент в ресторане раздается мощный взрыв, сбивающий всех с ног. Пламя, кажется, поглощает все, и Тлалок, когда ты приходишь в себя, ты видишь брызги похожего на лаву вещества, капающего на круглые стеклянные окна качающихся дверей, плавя стекло. В окружающем хаосе, ты видишь Ларса Эриксона, направляющегося к черному ходу. "Бежим отсюда, я расскажу тебе все, что знаю о смерти Пятого Солнца." Хотя ты не можешь вспомнить, кто этот парень, ты помнишь, что твой друг находится в том аду в ресторане и может нуждаться в твоей помощи. Что ты делаешь?

Гэри: Это определенно трудный выбор. Что же делать? Я действительно хочу знать, какая информация у него есть, но я не знаю могу ли ему доверять, потому что я почти полностью забыл, почему я преследую его. С другой стороны, я не могу позволить умереть своей напарнице.

Симона: Я еще не умерла!

Гэри: Да, но я этого не знаю. Черт с ним, я собираюсь пойти против тайны и попытаться спасти детектива Энкиду. Делаю глубокий вдох, вздыхаю и говорю: "Я должен помочь своей подруге" Разворачиваюсь к Ларсу спиной и прохожу через крутящеюся дверь. Я отмечаю **Угасание**, чтобы показать, что действовал против своей тайны.

МЦ: Драматический выбор.

Гэри: Однако ... прежде чем я уйду, я хочу сделать последнюю попытку остановить этого человека. Едва помня, кто он и почему, я уверен, что ему нельзя доверять. Наверное, он уже совсем промок. Я собираюсь ударить его молнией и попытаться взять в плен. Ход **Ударить изо всех сил** требует четкого попадания – есть ли он у меня?

МЦ: Да, он, кажется, думает, что ты сначала поспешишь на помощь своему другу.

Симона: Неужели? Почему он так думает? Ха-ха.

Гэри: Не волнуйся, я дойду до этого, я могу двигаться между ведрами со льдом. Таким образом, у меня есть сила 3 от *призвать бурю* и *направленный удар молнии*, а также от метки разбрызгивателей *холодный и мокрый*. Но мой отрицательный статус ранга 4 сводит его к -1. О Нет, я выбросил пятерку, шесть или меньше.

Для всех основных ходов (кроме Столкнуться с опасностью), на 6 или меньше, МЦ получает возможность сделать свой собственный ход.

МЦ: Я просматриваю список МЦ ходов и выбираю “отказать им в чем-то, что они хотят, что кажется подходящим”. Свет быстр, но мысль быстрее. К тому времени, когда ты заряжаешься с электрическим треском, ты уже полностью забываешь, зачем ты это делаешь. Мужчина в сером костюме, которого ты никогда раньше не видел, стоит у заднего выхода и выглядит довольно нервно. “Ресторан сейчас рухнет,” кричит он, “твоя подруга в опасности!” как раз перед тем, как выскочить за дверь и исчезнуть.

Гэри: Черт, что я делаю? Бегу, чтобы помочь детективу Энкиду.

МЦ: Давайте сделаем здесь монтаж, сказав, что вы оба едва избежали горящего здания. На место происшествия прибыли пожарные, полиция и скорая помощь. Если бы вы задержались здесь достаточно долго, то услышали бы, как клиенты рассказывают о том, что случилось с копами. Некоторые из них упоминают тебя, Энкиду, либо как женщину, которая устроила пожар, либо как человека, который помог потушить его, запустив систему пожаротушения. Однако никто из них не упоминает Ларса Эриксона. Если у вас больше нет здесь никаких дел, пришло время для хода **Передышка**.

Симона: Потрясающе! Я проведу вторую половину дня в спортзале полицейского управления, занимаясь боксом, выпуская пар. Я предпочитаю тратить свое время, уделяя внимание моей жесткой детективной теме, поэтому я получаю еще одну отметку Внимания на ней. У меня уже был один до сегодняшнего дня, одну я получила во время боя, и сейчас это уже третья, так что я могу купить улучшение! Думаю, что новая метка *чрезмерное применение силы* кажется очень уместным!

Гэри: Я проведя вторую половину дня в офисе команды, сидя за столом с чашкой крепкого кофе и вертя в руках палку, которую выхватил у Ларса. Использую ход восстановиться после моей последней активности. Могу ли я восстановиться и избавиться ото всех своих статусов?

МЦ: В этом случае, да, конечно можешь.

Гэри: Круто, значит, я обработал этот ожог, и это нормально, но поскольку я сижу за столом и изучаю эту палку, я вдруг останавливаюсь и шепчу про себя: “Я помню. Я все помню.”

МЦ: Продолжение следует!

CITY of MIST

PLAYER MOVES

УБЕДИТЬ

Когда вы используете свои способности, чтобы **говорить, угрожать или убедить кого-то сделать что-то**, бросьте кубики+Сила. При успехе, придумайте подходящий статус с рангом равным вашей итоговой Силе. Ваша цель должна либо принять статус, либо:

- **на 7-9, немного уступить и сделать что-то для тебя, но защитить свои убеждения.**
- **на 10+, изменить своим убеждениям, и сделать то, что вы хотите.**

ИЗМЕНИТЬ ИГРУ

Когда вы используете свои способности, чтобы **дать себе или своим союзникам преимущество**, бросьте кубики+Сила. При успехе вы получаете ЗАРЯД равный Силе. Потратьте свой Заряд, чтобы получить следующие эффекты, один к одному:

- **Создание метки истории**
- **Сожгите метку силы или метку истории**
- **Назначить или уменьшить Статус (один ранг за пункт Заряда)**

На 10+ вы получаете минимум 2 Заряда, и вы также можете выбирать из дополнительных опций:

- **Масштабирование эффекта (большая площадь или больше целей)**
- **Сделайте эффект Затяжным**
- **Скройте эффект**
- **Любое другое улучшение, о котором вы и МЦ договоритесь**

СТОЛКНУТЬСЯ С ОПАСНОСТЬЮ

Когда вы используете свои способности, чтобы **избежать входящего удара, терпеть вред, сопротивляться пагубному влиянию**, МЦ (или игрок) назовет статус с его тегом и уровнем. Бросьте кубики +Сила. На 10+ вы парируете эффект и вообще не принимаете никакого статуса. На 7-9 вы получаете статус, но с уровнем -1. При провале вы принимаете полный статус.

ЛИЦОМ К ЛИЦУ

Когда вы используете свои способности, чтобы **победить кого-то или заполучить что-то**, сформулируйте, какова ваша цель. Ваш оппонент может описать, как он реагирует, по своему усмотрению. Бросьте кубики +Сила. На 7-9, выберите что-то 1. На 10+ выберите 2:

- **Вам удается достичь своей цели, например, выхватить что-то, что он держит.**
- **Вы хорошенько врезали, дайте вашему противнику статус с рангом равным вашей силе.**
- **Вы блокируете, уклоняетесь или противодействуете их лучшим попыткам. Если вы этого не выберете, они могут навязать вам статус. Если это ПИ, то ранг статуса равен его силе.**

УДАРИТЬ ИЗО ВСЕХ СИЛ

Когда у тебя появляется возможность, чтобы **применить свои способности по максимуму**, ударьте изо всех сил, бросок кубиков+сила. При успешном броске вы даете цели соответствующий статус по вашему выбору с рангом равным Силе. На 10+ выберите 2. На 7-9, выбрать 1:

- **Вы занимаете укрытие или защищаете превосходящую позицию. Иначе, они могут навязать вам свой статус. Если это ПИ, то его ранг равен его Силе.**
- **У вас получается лучше, чем вы ожидали (+1 ранг к статусу).**
- **Вы контролируете сопутствующий ущерб.**
- **Вы удерживаете внимание объекта, если это возможно.**
- **Вы одерживаете верх. Получите 1 Заряд.**

© 2019 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

РАССЛЕДОВАТЬ

Когда вы используете свои способности для **поиска ответов на волнующие вас вопросы**, бросьте кубики +сила. В случае успеха вы получаете количество улик равное вашей силе. Потратьте свои улики по одной, чтобы задать МЦ вопросы о предмете вашего расследования или задать другому игроку соответствующий вопрос об их персонаже. Они должны дать вам либо прямой ответ, либо зацепку для дальнейшего расследования. На 7-9, они также могут выбрать 1 из следующего:

- **Ваше расследование подвергает вас опасности.**
- **Подсказки, которые вы получаете, нечеткие, неполные или частично ложные.**
- **Кому бы или чему бы вы не задавали вопрос, он может задать вам также один вопрос.**

ДЕЙСТВОВАТЬ СКРЫТНО

Когда вы используете свои способности, чтобы **действовать тайно или обманчиво**, бросьте кубики +сила. В случае успеха все, кто должен был быть обманут, не замечают истину. На 7-9 появляются осложнения. МЦ выбирает 1:

- **Кто-то неважный заметил вас, но это только сделало его важным, верно.**
- **Вы воспринимаетесь только вторичным чувством (кто-то улавливает ваш запах, когда вы преследуете егос вы что-то шепчете, но сообщение не слышно).**
- **Вы должны оставить что-то важное позади или быть обнаруженными.**

ПОЙТИ НА РИСК

Когда вы **действуете смело, рискованно или откровенно глупо**, бросьте кубики+Сила. На 10+ у вас все получается. На 7-9 появляются осложнения. МЦ предложит вам сделку или неприятный выбор.



















© 2019 Son of Oak Game Studio / Amít Moshe

CITY OF MIST

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Мы надеемся, что вам понравилось ваш первый кейс в игре City of Mist! Есть несколько вариантов как продолжить игру.

Все эти продукты можно легко найти на нашем сайте посвященном игре:

www.cityofmist.co

Сыграйте в бесплатные кейсы: Скачайте и сыграйте в бесплатные кейсы для City of Mist. В значит Вирусный и Демоны Распятия.

Создайте своих собственных персонажей: Полные правила создания персонажа, его развития и действий игрока можно найти в Руководстве игрока.

Переходите к следующему кейсу этой арки: Разгадайте еще одну тайну во втором кейсе этой сюжетной арки, Ставки со Смертью.

Исследуйте эту сюжетную арку: Получите всю информацию о грандиозной операции злодеев, местоположениях, приспешниках и секретах, стоящих за таинственной силой. А также о трех других операциях главного злодея, в книге Набор Инструментов МЦ, которая также включает в себя кейс Ставки со Смертью.

Создайте свой собственный кейс: Узнайте как писать свои кейсы, сюжетные арки, архи-злодеев и Опасностей с пошаговыми руководствами и примерами в Наборе Иснструментов МЦ.

Сыграйте в готовые кейсы: В книге Ночи Пейн Тайуна есть 10 кейсов, которые можно играть независимо друг от друга или как непрерывную сюжетную арку.

